

JOC FULL **SACRED GOLD** O LECȚIE COMPLETĂ DE RPG ȘI HACK & SLASH

LEVEL

special

ART BY
GAME

retro

BLOOD

review

RAGE

GEARS OF WAR 3

NETKAR^{PRO}

FIFA12

FROM DUST

RED ORCHESTRA 2

EL SHADDAI

ASSASSIN'S — CREED — REVELATIONS

REVIEW EXCLUSIV

Preț 14,99 lei



01111

Număr 11 2011



59484907250039

DVD

TRAILERE DUMOS
MODS FREEWARE
DRIVERE PATCH
JOCURI EXTRA

Cele mai recente apariții din **Colecția**

CHIP
KOMPACT

EDIȚIE LIMITATĂ



TEME FORMIDABILE DE WORDPRESS
Aliați cum să creați și să vă vindeți teme de Wordpress cu profit maxim.



250 SFATURI DE EDITARE FOTO
Această carte cuprinde peste 250 de sfaturi practice pentru editarea foto în Photoshop și Elements.



PRINCIPII DE WEB DESIGN ATRACTIV
Ghidul practic și descript de prietenos vă va transforma cu siguranță într-un designer iscusit!



FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE
Ghidul ilustrează și explică cele mai importante reguli de compoziție, oferind sfaturi tehnice profesionale.



OFFICE 2010
Această carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru suita Microsoft Office 2010.



PHOTOSHOP CSS
Ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale editării și retușării foto digitale cu ajutorul Adobe Photoshop CSS.



WINDOWS 7
Cartea cuprinde sfaturi de configurare și tuning pentru popularul sistem de operare Windows 7.



500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIERE
Cartea oferă cele mai interesante trucuri pentru diversele subiecte ale fotografiei digitale.

Cărțile pot fi comandate online pe www.chip.ro/librarie sau pot fi achiziționate în librăriile din toată țara, precum și în rețelele de magazine



COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite!

Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil. Intrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR.

După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecția prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: Neoreader, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – BlackBerry; QR Reader, BeeTagg, Neoreader – Windows Phone 7; Upcode – Symbian

Scanezi codul de mai jos



3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Căcea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0729-570211 (număr portat în reţeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1496

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-şef:
Mărica Dumitru (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (konic@level.ro)
Andrei Licherdopol (andreil@level.ro)

Colaboratori:
Alexandru Pulu (alexandru.pulu@chip.ro)
Cosmin Aionijă
Sebastian Bularca (loche@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Gratică şi DTP:
Ramona Popovici (ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Abu (oana.abu@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristina Medea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negura (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0366-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.



LEVEL este membru fondator al
Biroului Român de Audit al Tirajelor
(BIRAT).



Publicaţie cu beneficii de rezultate de audienţă
conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform
criteriilor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 -
aprilie 2009), LEVEL are 81.000 cititori/edite.

POKER ÎN CAMERA SIMULATORULUI

Lansat de către Stefano Casillo (aka Kunos) în 2006, netKar Pro este un simulator auto pe care autorul său l-a gândit a fi hardcore.

Punind accentul pe redarea cât mai exactă a comportamentului fizic al maşinilor, dar şi pe reproducerea experienţei reale a pilotării acestora, netKar Pro nu se doreşte a fi un joc video. De altfel, întreaga comunitate de fan(atici) ai acestui titlu pare să împărtăşească acest deziderat iniţial al creatorului său, pe care, de altfel, îl şi atenţionează din cînd în cînd asupra pericolelor „inmuerii” aspectelor hardcore de simulare prezente în netKar Pro.

În ce mă priveşte, trebuie să recunosc faptul că propria mea experienţă cu acest titlu m-a pus în faţa unui dubiu neaşteptat: pot elimina treptat aspectul de joc din caracterizarea unei simulări, pe măsură ce aceasta devine tot mai fidelă realităţii? Pot susţine că o simulare nu este un joc? netKar Pro m-a obligat, literalmente, să găsesc un răspuns, pentru a nu fi pus în eventuala situaţie de a folosi impropriu termenul de „joc”, în acest caz particular. Da, este vorba de un cuvînt atît de apropiat nouă, atît de familiar, de cotidian, gurile şi minţile ne sînt atît de pline de el încît ne este greu să sesizăm momentele în care îl folosim, poate, prin abuz...

Concluzia la care am ajuns, după o creş de raţionament, este una foarte simplă. Eu cred că un om care este nevoit să folosească respectiva simulare în scopuri profesionale, adică la muncă, precum un pilot sau un tehnician, este un utilizator pentru care acel produs este doar o simulare. Exact aceeaşi simulare, dar pe care cineva, se dă din plăcere, fără obligaţii profesionale, îl relevă celui cineva aspectul de joc. Aceeaşi simulare poate ajunge, astfel, să fie folosită în alt fel decît cel pentru care a fost concepută iniţial – cel dornic de joacă îşi poate stabili obiective diferite de cele impuse profesionistului, precum şi maniere originale de abordare. Spre exemplu, jucătorul

poate să dorească să facă drift cu maşina dintr-o simulare, fie ea chiar şi monopost. Îmi amintesc aici cîte moduri şi setupuri elucubrante s-au născut pentru a face driftul posibil şi credibil în titluri precum GTR 2 sau Race 07, tocmai pentru a deschide calea către o altă abordare a simulării decît cea concepută iniţial de producător.

Sau poate că jucătorul va dori să obţină viteze maxime cât mai mari, fără a-şi pune problema timpului total pe tură. Ori, pur şi simplu, poate că va dori să „buşească” pe toţi cei din jur, pe cît posibil fără a depăşi limita regulamentului (sau nu), profitînd de faptul că inevitabilele accidente sînt virtuale şi nu afectează fizic pe nimeni. Eventual va căuta exploituri, descoperind modalităţi de a tăia o anumită şicană sau curbă ce nu declanşează rigoriile unor penalităţi.

Ba, chiar şi rulat exact după tipicul pentru care a fost gândită, o simulare poate fi abordată cu grade de seriozitate şi precizie care nu au nimic de a face cu altceva decît cu joaca... Iar, pînă la urmă, chiar şi profesionistul poate resimţi plăcere folosind respectiva simulare, ceea ce îi va deschide accesul către joacă. Iar asta pentru că orice activitate are potenţialul de a aduce pe practicanţii ei în contact cu latura sa ludică, cu propria sa nevoie şi capacitate de a se juca – priviţi ce fac miştele cu o prădă înaintea de a o minca... De aceea, concluzia mea este una deloc complicată: aşa precum frumuseţea este în ochii privitorului, şi joaca este în mintea jucătorului.

Dacă eu mă joc cu o simulare, atunci îmi cîştig dreptul de a o considera un joc. Poate că acesta este un abuz, din perspectiva producătorului, dar mie nici că-mi pasă. Scăpat de un supraveghetor neatent în camera simulatorului, eu mă joc.

Tu te joci.

Noi ne jucăm.



Marius Ghinea

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

ASUS	100
CIUC	35
D-Link	43
EA Sports	7

KIMO

- 1 Assassin's Creed: Revelations
- 2 Gears of War 3
- 3 Hard Reset



Koniec

- 1 FIFA 12
- 2 RAGE
- 3 Orcs Must Die!



ciOLAN

- 1 Orcs Must Die!
- 2 El Shaddai
- 3 Rock of Ages



Marius Ghinea

- 1 Assassin's Creed: Revelations
- 2 netKar-Pro
- 3 RAGE



Caleb

- 1 Rock of Ages
- 2 RAGE
- 3 Orcs Must Die!



REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul vestidicului dintr-un joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și cel mai important, Impresia personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai înlocuim căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.



Două destine, un joc memorabil și un review cât se poate de exclusiv pentru cititorii LEVEL.

22 ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS



Dați în viață, trebuie!

62 ORCS MUST DIE!



Alfăritul unei aventuri

36 GEARS OF WAR 3



46 FIFA 12

58 înceapă mizeria



O lume postapocaliptică pentru toți.

16 RAGE



De la a trăi până la a muri, în jocul Art by Game.

74 ART BY GAME

SACRED GOLD

JOC FULL

Luna aceasta vă oferim întreaga colecție de jocuri din seria Sacred, RPG-uri cu aromă hack & slash antrenante, inclusiv Sacred Underworld. Este o lume imensă, numai Sacred garantând peste 80 de ore de joc. În plus, totul se petrece pe aceeași hartă și astfel ai senzația de nimicnicle pe care o caută orice RPG-ist și o găsește destul de rar.

Sentimentul plăcut se transformă însă în ceva mai puțin plăcut atunci când ești obligat să parcurgi jumătate de hartă în căutarea unui sătuc. Același sentiment redevine plăcut atunci când îți se dă un cal, cu ajutorul căruia timpul de deplasare scade și neprietenii nu te mai pot ajunge din urmă. Tot pentru eliminarea timpilor morți au fost presărate pe toată întinderea hărții și niște portaluri care te transportă instant din loc în loc, iar pentru că într-un astfel de univers te poți pierde ușor, Ascaron ne-a miluit și cu un mod de cartografiere de toată frumusețea, de foarte mare ajutor.

Personajele sunt șase la număr și care mai de care mai exotice, iar printre ele se găsesc atât magic-users, cât și adepți ai stilului ciobănesc. Dacă îți plac bătălia și forța brută, gladiatorul este ideal. Dacă, în schimb, ți-ai petrecut mai mult timp prin bibliotecă decât prin săliile de forță,

un battle-mage este potrivit. Între cei doi se situează convenabil una bucată dark-elf (un fel de ninja al fantasy-unilor), o bucată de vampirică, un elf de pădure și, nu în ultimul rând, o serafimă. Personajul pe care îl controlezi de-a lungul multor ore de dat cu sabia sau cu vraja este unul complex, iar pe parcursul aventurii



oferă o mulțime de bonusuri, iar de calitate parte se situează așa-numitele „combat arts”, care pot fi comparate cu vrăjile din același Diablo. În rest, atributurile sunt specifice oricărui RPG, modul combat poate fi inițiat printr-un simplu clic și poate fi continuat prin repetarea acțiunii precedente. Sau, mult mai simplu, dai clic și ții așa.

Pe scurt, Sacred reprezintă o experiență Înteresantă, un joc bun, pe care fanii genului nu au voie să-l ocolească, iar dacă nu te-ai întâlnit cu el la vremea lui, merită să-l dai acum o șansă. Noi îl călărim deja.

08 \$TIRI

PREVIEW

12 INVERSION

14 THE DARKNESS II

REVIEW

16 RAGE

22 ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

32 EL SHADDAI: ASCENSION OF THE METATRON

36 GEARS OF WAR 3

40 HARD RESET

44 RED ORCHESTRA 2: HEROES OF STALINGRAD

46 FIFA 12

50 NETKAR-PRO

58 ROCK OF AGES

60 GOD OF WAR COLLECTION VOLUME II

62 ORCS MUST DIE!

66 RESISTANCE 3

68 ROCHARD

70 FROM DUST

71 MERCURY HG

72 X-MEN: DESTINY

73 SERIOUS SAM: DOUBLE D

SPECIAL INDIE

74 ART BY GAME

RETRO

76 BLOOD

EXTRALIFE

78 PORTAL 2: PEER REVIEW

LOAD

80 OUT OF THE SHADOWS

INDIE

82 HACKER EVOLUTION DUALITY

FREEPLAY

84 MINI GAMES

HOBBY

85 COLONIȘTI DIN CATAN - NAVALITORI!

HARDWARE

86 ASUS G745X

88 SONY DSC-TX10

90 SHOGUN BROS. CHAMELEON X1

91 POWERCOLOR RADEON HD6970 PCS+

92 TEST COMPARATIV - TABLETE PE ALESE

LIFESTYLE

94 NEMIRA - 3001: ODISEEA FINALĂ

94 FILM - THE HELP

95 WWW.

LOVE FOOTBALL PLAY FOOTBALL

FIFA 12

STAI ALĂTURI DE CEI MAI VALOROȘI. INTRĂ ÎN TEREN CU GIGANȚII. ÎN ACEST SEZON DEPOSEDĂRILE SUNT MAI DURE, DRIBLINGURILE SUNT MAI PRECISE ȘI FIECARE GOL ÎȚI CREȘTE RATINGUL CLUBULUI. ESTE TIMPUL SĂ PĂRĂSEȘTI BANCA DE REZERVE ȘI SĂ TE ALĂTURI ECHIEI!! ESTE TIMPUL SĂ JOCI JOCUL PE CARE ÎL IUBEȘTI!!



PlayStation Network



eaesportsfootball.com



PS3
PlayStation 3



TEAM BONDİ ÎNCHIDE OCHII

Ca dovadă că, oricât ai fi de bun, falimentul nu stă la discuții când își alege victimele, studiourile australiene Team Bondi au fost trecute pe linie moartă de Rockstar. Reamintim cititorilor că, acum câteva luni, fuhrerul companiei Team Bondi, Brendan McNamara, a fost vedeta unui mic scandal pornit de 100 de foști angajați care nu au fost pomeniți în credits deși au lucrat la L.A. Noire. Tabloul a fost întregit puțin mai târziu, când o serie de zvonuri privind condițiile de lucru nu tocmai optime au luat cu asalt internetul. „Karma is a bitch”, ar putea spune gurile rele vorbitoare de limbă engleză. Desigur, există posibilitatea ca puterea vânzărilor să fi depășit puterea karmei. 890 000 de copii vândute în prima săptămână de la lansare nu sună prea optimist pentru un joc AAA la care s-a lucrat aproape șapte ani.

KING'S BOUNTY: WARRIORS OF THE NORTH

Fanii King's Bounty (printre care ne numărăm și noi) au încă un motiv de bucurie. Franciza n-a luat de tot drumul Facebook-ului și va continua cu King's Bounty: Warriors of the North, un nou capitol din celebra și simpatica serie de strategii și RPG. Spre dezamăgirea admiratorilor formelor voluptuoase ale prințesei în armură, în Warriors of the North îl vom controla pe Olaf, un viking cu un plan, alături de care va trebui să trecem prin foc și sabie

tărâmurile din nordul Endoriei. Printre noutăți se numără introducerea unei școli de magie (Rune Magic), unități, monștri și locații noi, la care se vor adăuga un scenariu nou-nouț și câteva abilități pregătite special pentru acest nou episod. King's Bounty: Warriors of the North va fi lansat în primăvara anului viitor. Într-un timp, poate o mai scoateți la plimbare puțin pe Amelie. Sau terminați Heroes VI, să eliminați posibilele conflicte de interese.



PC-UL NU VA PUPA RED DEAD REDEMPTION

Cum Techland a reușit să îngroape Vestul Sălbatic pe PC cu un singur sequel bine plasat (Co: The Cartel, în caz că mai e nevoie s-o spun), toți ochii s-au îndreptat spre Rockstar. Care, din motive lesne de înțeles (dar greu de digerat), refuză cu încăpățănare să porteze pe PC cel mai bun joc al său, Red Dead Redemption, un western excepțional de care avem nevoie ca de apă aici, pe PC. Spre deosebire de L.A. Noire, care acum bate umil la ușa PC-ului pentru câteva prețioase vânzări în plus, Red Dead Redemption s-a descurcat admirabil pe console și nu mai trebuie să se înjosească miloginduse la poarta PC-ului. Într-o sesiune Q&A postată pe blogul său oficial, producătorul afirmă: „desigur, suntem conștienți de faptul că fanii doresc acest joc (Red Dead Redemption) și că el a fost absent din planurile noastre de lansare pentru PC. Însă, tot ceea ce putem spune este că ori de câte ori este viabil pentru noi să lansăm un titlu pentru PC (sau orice altă platformă), îl vom lansa; din nefericire, nu este cazul să lansăm toate jocurile noastre pentru toate platformele.” Asta este, mă voi mulțumi cu faptul că voi fi băiețuș de cartier în al zecelea GTA și cowboy doar pe console.

Pentru o imagine de ansamblu, avem și două liste. Una cu jocurile Rockstar din ultimul deceniu care au fost sau sunt pe cale să fie lansate pe PC: Grand Theft Auto III, The Italian Job, State of Emergency, Grand Theft Auto Vice City, Midnight Club II, Max Payne 2: The Fall of Max Payne, Grand Theft Auto San Andreas, Grand Theft Auto IV, Manhunt, Bully, Manhunt 2, LA Noire și Max Payne 3. Pe a doua listă, găsim exclusivitățile de console: Smuggler's Run: Warzones, Midnight Club 3, The Warriors, Red Dead Revolver, Rockstar Games Presents Table Tennis, Midnight Club: Los Angeles și Red Dead Redemption.





I SHALL REMAIN - ACTION RPG. ROMĂNESC. CU ZOMBI.

Mă bucur să raportez că producția de zombi la hec-tar de internet a crescut vertiginos în ultimul cinci-
nial. Misteriosul eua (îl găsiți pe forum) ne-a dezvăluit (tot
pe forum) că în curând ne vom putea delecta cu un action
RPG cu zombi (sau moroi pre limba lui Creangă!) 100%
romănesc. Pardon, 80% romănesc, căci unul dintre cei
cinci membri ai echipei este american pur-sânge. Și nu
un american ca orice american, ci chiar un US Marine.
Dacă seria Call of Duty m-a învățat ceva, acel lucru este
că infanteriștii marini americani au o experiență vastă în
domeniul eternului război împotriva morților vii.

„Solut tuturor,

Proiectul nostru se numește I Shall Remain, este
un Zambie survival RPG și este în dezvoltare de 10
luni (curent în fază Beta). Este un joc românesc cu
tehnologie românească, dezvoltat de o echipă de 4
români și un US Marine.

Va exista un dema foarte curând pe piață în inai-
te de opoziție jocului la vânzare.

Sperăm să vă plăcă.

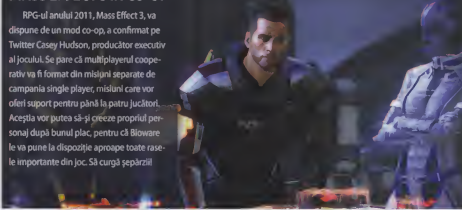
Vă mulțumim anticipat pentru interes!

VÂNZĂRI RECORD PENTRU FIFA 12

Electronic Arts ne informează că simulatorul de fotbal
FIFA 12 a reușit să se vândă în 3,2 milioane de exem-
plare în prima săptămână de la lansare (între 27 sep-
tembrie și 2 octombrie), cu 23% mai mult decât vânză-
rile predecesorului său de anul trecut în aceeași perioadă
de timp. Astfel, FIFA 12 l-a răpit coroana lui Gears of War 3,
care se lăuda că ar fi cel mai bine vândut joc (în prima
săptămână de la lansare) al anului 2011. FIFA 12 pentru
iPhone și iPad s-a vândut în 879 000 de exemplare. Data
de 1 octombrie 2011 a fost cea mai plină zi din istoria
online-ului EA Sports, cu peste 10 milioane de sesiuni,
dintre care opt milioane au fost meciuri de FIFA 12. Mult,
tată, mult, dar pun pariu că executivii Activision zâm-
besc superiori când văd asemenea cifre meschine și se
gândesc la vânzările viitoare ale noului Call of Duty, care
vor avea puterea să scoată din criză o țărișoară medie
sau două mai mici.

MASS EFFECT 3 ÎN CO-OP

RPG-ul anului 2011, Mass Effect 3, va
dispune de un mod co-op, a confirmat pe
Twitter Casey Hudson, producător executiv
al jocului. Se pare că multiplayerul coope-
rativ va fi format din misiuni separate de
campania single player, misiuni care vor
oferi suport pentru până la patru jucători.
Aceștia vor putea să-și creeze propriul per-
sonaj după bunul plac, pentru că BioWare
le va pune la dispoziție aproape toate rase-
le importante din joc. Să curgă șepărlil!



SYNDICATE - ÎN 2012

Syndicate, shooterul inspirat dintr-un celebru joc de
acțiune/strategie al anilor 90, a fost binecuvântat nu
numai cu un gameplay visceral și a poveste alertă despre
prietenie, trădare și cumpărături online, ci a primit și o
dată de lansare. Astfel, Syndicate va vedea lumina zilei în
data de 24 februarie 2012. Pe lângă, dacă vă doriți să fiți
cocalari cyberpunk cu arme de aur și implanturi de aur și
păr de aur și naniți de aur, sigur veți dori să comandați de
pe Origin versiunea pentru Executivi, care vă va îmbrăca
în aur. Serios, dacă faceți precomandă, veți primi The
Executive Package care, pe lângă alte trinket-uri de care
sigur nu aveți nevoie, vă va auri armele în co-op. Pentru
că nimic nu spune CEO mai răspicat decât un minijug din
aur masiv. Te rupe la implant, frate!



SERIOUS SAM 3, AMÂNAT

Dacă vă întrebați de ce nu-l găsiți în revistă pe Sam cel Serios, aflați că Alen Ladayac de la Croteam a anunțat pe forumul oficial că Serious Sam: BFE a fost amânat până în luna noiembrie. Noua dată de lansare este 22 noiembrie 2011 și ni s-a promis că timpul astfel câștigat va fi folosit la maximum pentru tuning, bug-fixing și optimizare. Așa să fie.



MOJANG VS. BETHESDA: 1-0

Sunteți, cred, la curent cu conflictul dintre Mojang și Bethesda. Notch lucrează la un joc pe care l-a botezat Scrolls, în timp ce Bethesda a lucrat, lucrează și va lucra la o serie botezată The Elder Scrolls. Avocații companiei s-au război la Notch (fondatorul Mojang și minecrafter prin excelență) și l-au somat să-și redenumască jocul în orice altceva decât Scrolls. Sau alt cu-

vânt cumpărat de Bethesda (sau Zenimax). Notch nu a renunțat și se pare că momentan legea este de partea lui. O instanță judecătorească a emis un ordin provizoriu care îi permite să utilizeze în continuare pluralul substantivului Scroll. Sau cel puțin până la finalizarea procesului. Desigur, decizia nu este finală și poate fi atacată în instanță de către armatele de avocați Zenimax/Bethesda.



DEVIL MAY CRY ÎN HD

Cu ocazia aniversării cu numărul zece a seriei Devil May Cry, Capcom a anunțat că jocurile Devil May Cry, Devil May Cry 2 și Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition vor fi re lansate într-un glorios HD pentru Xbox 360 și PlayStation 3. Ediția aniversară va fi intitulată Devil May Cry HD Collection și va profita de ultimele tehnologii în domeniul consolelor: trofee (pentru PS3) și achievements (pentru X360). Pe lângă, vom mai primi niște conținut bonus, adică moduri noi de joc și, poate, câteva personaje noi. Devil May Cry HD Collection va vedea lumina zilei în primăvara lui 2012 și, dacă suntem norocoși, poate le vom termina de butonat până la Apocalipsă. Reamintim cîntitorilor că studiourile Ninja Theory lucrează din greu la un nou joc din seria Devil May Cry...

KINECT ÎȚI GHICEȘTE VÂRSTA!

Pentru a restricționa accesul la conținut nepotrivit pentru cei mici, Microsoft a patentat un soft ce va putea rîi vârsta celor din cameră pentru a vedea ce și cum poate rula pe ecran. Programul în sine este destul de deștept și va putea evalua vârsta celor care vor să se joace în funcție de înălțime și diferite rapoarte între lungimea părților corpului expuse senzorului de pe Kinect. Tot timpul va fi luată în calcul vârsta estimată a celui mai tânăr membru al audienței, chiar dacă în jurul său sunt destui adulți care își pot da acordul spre vizualizare. Așadar, dacă nu sunteți sigur de vârsta unui potențial partener (sau partener), invitați-l la o partidă de Kinect. Atenție, metoda nu este perfect sigură și poate duce la pierderea memoriei, respectului de sine și/sau a libertății...



Model Crystal Black PlayStation Vita 3G/Wi-Fi

Nume produs	Model Crystal Black PlayStation Vita 3G/Wi-Fi
Code produs	<ul style="list-style-type: none"> • PCH-1102 (Australia/Noia Zeelandă) • PCH-1103 (Marea Britanie și Irlanda) • PCH-1104 (Europa de Est) • PCH-1105 (Rusia)
Data de lansare	22 februarie 2012
Preț estimativ	€299,99
Pachetul include	<ul style="list-style-type: none"> • 1 x Model PlayStation Vita 3G/Wi-Fi • 1 x cablu USB • 1 x adaptor AC • 1 x cablu alimentare • 1 x set materiale pentru

Model Crystal Black PlayStation Vita Wi-Fi

Nume produs	Model Crystal Black PlayStation Vita Wi-Fi
Code produs	<ul style="list-style-type: none"> • PCH-1002 (Australia/Noia Zeelandă) • PCH-1003 (Marea Britanie și Irlanda) • PCH-1004 (Europa de Est) • PCH-1005 (Rusia)
Data de lansare	22 februarie 2012
Preț estimativ	€289,99
Pachetul include	<ul style="list-style-type: none"> • 1 x Model PlayStation Vita Wi-Fi x1 • 1 x cablu USB • 1 x adaptor AC • 1 x cablu alimentare • 1 x set materiale pentru

Specificatii PlayStation Vita

Nume platformă	PlayStation®Vita
Nume model	Serie PCH-1000
Procesor (CPU)	A9048 Cortex™-A9 core (4 nucleu)
Unitatea de procesare vizuală (GPU)	SIXS4.304x8
Memoria principală	512GB
VRAM	256MB
Dimensiuni externe	Aprox. 182,8 x 118,6 x 8,3 mm (lățime x înălțime x grosime) (tentativ)
Dimensiuni externe	Aprox. 279g (model 3G/Wi-Fi)
Conținut	Aprox. 260g (model Wi-Fi)
Încălzire	5 mHz (16,6, 960 x 544, Aprox. 16 milioane culori, OLED)

SONY

PLAYSTATION VITA, ÎN FEBRUARIE

Sony ne-a informat că lansarea europeană a consolei portabile PlayStation Vita va avea loc în data de 22 februarie 2012. Vor fi lansate două versiuni ale consolei, modelul care dispune doar de Wi-Fi, la prețul de 249€, și modelul echipat 3G, care va costa 299€.

„PlayStation Vita este un dispozitiv incredibil, care oferă cea mai bună experiență de gaming portabil posibilă. Caracteristicile sale revoluționare, combinate cu conectivitatea la rețelele de socializare, oferă utilizatorilor o platformă de gaming cu totul nouă și posibilitatea de a interacționa cu prietenii și cu oamenii din jurul lor”, a declarat Jim Ryan, Președinte și CEO al SCE. „Suntem foarte încântați să lansăm un dispozitiv portabil de gaming diferit de orice produs existent la acest moment pe piață și care răspunde cerințelor utilizatorilor de a avea parte de o experiență de gaming fără precedent”

WARHAMMER 40 000: DARK MILLENNIUM ONLINE, ÎN 2013?

Cineva de la THQ a gafat puțin și, preț de câteva ore (după care a dispărut misterios), a afișat data de lansare a lui Warhammer 40 000: Dark Millennium Online. În caz că nu a fost o păcăleală, asta înseamnă că THQ plănuiește să lanseze MMO-ul în data de 31 martie 2013.

EXPANSIUNĂ PĂC PENTRU RED ORCHESTRA 2

1 C Company ne informează că shooterul multiplayer Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad va primi un expansion în 2012. Expansiunea se numește Rising Storm și ne va oferi ocazia să experimentăm (de partea aliaților sau a japonezilor) teatrul de operațiuni din Pacificul de Sud (Guadalcanal, Iwo Jima sau insula Corregidor).

**GRANT THEFT AUTO 3 PENTRU MOBILE**

Cu ocazia împlinirii a 10 ani de la lansarea primului Grand Theft Auto în 3D, RockStar Games a dezvoltat și în viitorul apropiat va oferi jocul și pentru terminalele mobile iOS și Android, punându-ne la dispoziție chiar o listă cu device-urile capabile să ofere o experiență de joc completă. Așadar, Apple va pune la bătaie iPad 2 și noul iPhone 4S, iar pe platforma Android următoarele modele: Motorola Xoom, LG Optimus 2X, Motorola Atrix, Samsung Galaxy S2, Droid X2, HTC Evo 2 sau Samsung Galaxy Tab 10.1.

SE VOR LANSA

Call of Duty: Modern Warfare 3	PC, PS3, X360	Activision
The Elder Scrolls V: Skyrim	PC, PS3, X360	Bethesda
Assassin's Creed: Revelation	PS3, X360	Ubisoft
Batman: Arkham City	PC	Warner Bros
Saints Row: The Third	PC, PS3, X360	THQ
Uncharted 3: Drake's Deception	PS3	Sony
Need for Speed: The Run	PC, X360, PS3	EA

GEN 3RD PERSON SHOOTER PRODUCĂTOR SABER INTERACTIVE DISTRIBUTOR NAMCO BANDAI
ONLINE WWW.INVERSION.COM DATA LANSAȚII FEBRUARIE 2012 PLATFORME PC X360 PS3

INVERSION™

CÂND NICI PE GRAVITAȚIE NU TE MAI POȚI BAZA

Două corpuri punctiforme de masă m_1 și m_2 se atrag reciproc printr-o forță direct proporțională cu produsul maselor corpurilor și invers proporțională cu pătratul distanței dintre ele, orientată pe direcția dreptei ce unește centrele de greutate ale celor două corpuri.

Aceasta este legea atracției universale. Ea nu există de ieri, de azi. Legea, nu atracția universală. Căci atracția există de pe vremea lui Păzvanle Chiorul. De pe vremea Renunțului Păzvanle Chiorul. Acesta a inventat-o deoarece îi era greu să se ducă de colo-colo, fără să fie atras de masa Pământului. Când mergea la piață, îi levitau morcovii din plasă, iar pușcuțele nu erau deloc sigure, pentru că monedele șugubețele tot prin găurice dădeau să lasă, nefiind ținute în frâu de nicio lege a fizicii.

Păzvanle, băiet descumănec, a picat pe gânduri, reflectând la greutatea vieții și la modul cum nu există nicio modalitate de a le cântări. Așa că inițial a inventat cântarul, iar apoi gravitația. Iar de atunci încolo, nimeni nu se mai dezlepea de pământ când îi era lumea mai dragă, merelile cădeau direct pe jos, iar pasările au fost nevoite să renunțe la mâini și să recurgă la aripi pentru a ajunge la culburile de sub streșinile caselor.

Păzvanle a făcut-o doar pentru aplicarea sa în practică, l-a durut la bască de implicățiile acestei legi în teorie. Așa că, după ce a oferit-o lumii, ca Prometeu focul, a ridicat din umeri și a inventat mersul pe jos, căci nu mai putea zbura. De teorie a avut grijă mult mai târ-

ziu Isaac Newton, tăticul teoriei și al calculului diferențial.

Mersul pe pereți

Câteva sute de ani mai târziu, apar alții care vor să revină la vremurile întunecate în care gravitația era doar un plan în mintea lui Păzvanle. Vor să renunțe la beneficiile clasicului sus și jos și vor să calce în picioare munca acerbă a celui mai important inventator. Namco Bandai ne flutură pe sub nas Inversion. Nu Inception. Inversion este jocul în care al o armă cu care poți controla atracția corpurilor, cu care poți muta susul sub picioare, iar josul pe perete. Iar această armă nu se cheamă Spider-Man, ci gravlink.

Mai întâi să vedem cine se bate, cu cine și de ce. În rolurile principale: Davis Russell, polițist, tată și soț, și Leo Delgado, polițist, partener și sidekick bun la toate. Într-un zi cu soare și plină de evenimente lipsite de importanță, cei doi se gîmbau cu mîl-nile în buzunare prin parc. Când, ca să vezi mare minune, cerul se despică în



patru, zările se innegresc de ciudă și se pomește un vînt ce nu prevede nimic bun. Mare dreptate avea vîntul, pentru că, nu pe o multă vreme, orașul este invadat fără nicio formă de avertisment prealabil de o forță necunoscută ce se numește în limbajul unora cu arme-n-îndoiă, Gravlink (model și anume lubitor, dă repede din



Care-i susul? CARE-I SUSUL?



na Club

Ce inghesuială la club...



bașcheti până la locul de reședință, unde, evident pentru cei mai deștepti dintre noi, lumina ochilor săi (fică-sa) și țîtoarea inimii sale (nevastă-sa) erau dispărute-n misiune. Leo Delgado, pe care îl presimt a fi un pic arici poponici, își ignoră familia, rudele și prietenii și îi jură compadre-ului său că nu va pune capul pe pemă până când nu-și va recupera familia.

Acesta este momentul din trailer când începe acțiunea, iar Davis începe să dea în stînga și-n dreapta cu stînga și cu dreapta. Nimic nu este mai epic decît o luptă pentru reintregirea familiei, căci pe Davis nu-l opresc nici ploaia, nici frigul, nici foamea, nici bunul simț. Este a lean, mean, killing machine. Și nu o face în stilul clasic, cu care ne-am obișnuit deja. O face un pic mai dubios. Se folosește de acel gravlink de care vorbeam mai sus pentru a profita de avantajul modificării gravitației.

Cu acest mirific gravlink, Davis poate anula avantajele unui sistem de cover bine pus la punct. S-a ascuns banditul numărul unu în spatele unui maldăr de gunoaie? Niciun fel de problemă, pune gravlink-ul pe el și brusc se va simți ușor ca un fulg și cea mai ușoară briză îl poartă de aci colo, dar mai ales în cătarea puștii tale. Rezultate mai bune, dar mai puțin spectaculoase, are creșterea gravitației pe locul de sub picioarele unui grup de inamici bătauși. Brusc, aceștia vor purta pe umeri povara păcatului ancestral și vor viermel pe un pămînt care nu îl mai lasă să se ridice. Iar tu ce faci? Îi calci pe cap, evident.

Pe lângă posibilitatea de a modifica niște cifre din formula atracției gravitaționale, gravlink-ul

funcționează și altfel. Țîntește fațada unei clădiri și brusc vei putea pași pe pereții săi, ca pe sol. Evolueni că se modifică perspectiva complet și te vei simți iar la fel ca prima oară când ai jucat Alien vs. Predator, Spider-Man sau Prey.

Ce am văzut în trailerile de prezentare și nu mi-a plăcut este faptul că nu poți să te sui sau să dai jos de pe pereți unde și când vrei tu. Tot timpul se vedeau niște puncte luminoase pe teren, unde se făcea tranziția automat. De doi lei, Adică totul este scriptat. Care este atitudinea noastră față de scripting? Buuuul

Pe lângă marea poveste de dragoste între Davis, nevastă, fică și Delgado, Inversion se lăuda că va excela la capitolul multiplayer, unde fiecare avea propriu său gravlink. Adică, meștri înșiști pe perețele unei clădiri pe la etajul paispe n jumă simți cum îți fuge pămîntul de sub picioare și te așteaptă la vreo cîincizeci de metri sub terra.

Toate acestea doar la anul, în februarie.

Așa. Din partea dreaptă sunt mai fotogenic



THE DARKNESS II

GEN FPS PRODUCĂTOR DIGITAL EXTREMES
DISTRIBUITOR 2K GAMES LANSARE FEBRUARIE 2007
ON-LINE WWW.EMBRACE.THEDARKNESS.COM
PLATFORME PC, PS3, XBOX



D-ale Întunericii

Timp de două zile, am trăit fără internet, ca un animal sălbatic. După ce mi-am recapătat dreptul la Internet, am hotărât să abandonez calea Rației și să folosesc internetul doar în slujba Comunității și a Binelui. Astăzi, de exemplu, voi folosi internetul doar în slujba comunității. Binele va trebui să mai aștepte, căci nu pricep cum ar putea servi Binelui un preview despre un joc cu un individ pătruns până în măduva oaselor de puterie Întunericii, oricât de întortocheate ar fi Căile Internetului. Aș fi preferat să folosesc nițel Cod pentru Preview sau măcar un Demo, dar cum nu am acces la acestea, voi apela din nou la bunul meu prieten, Internetul. „Bine, bine, mai Călanele”, vă puteți întreba, „dar oare noi nu putem folosi acest internet despre care ne

povestești?”. În niciun caz! Are virusii Are siguranță și via-gră - chiar ei îți spune prin e-mail cât de ușor se pot lua. Are Interitus (www.interitus.com) și nu s-așteptați pregătiți să luptați cu Oniile și Ofertele Internetului. Lătimea de bandă e o stăpână adevărată (Roborul e fals, lăsați-mă pe mine să caut pentru voi / Lăsați-mă... lăsați-mă să mă vi-rusez în locul vostru...

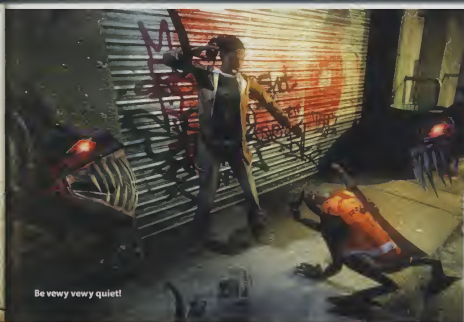
Întunerică Aventuriano

The Darkness 2 este, nu ați fi ghicit niciodată, sequel-ul lui The Darkness (în general, dacă un produs de entertainment nu are o cifră în dreapta, înseamnă că este primul; sau al patrulea dacă este vorba de un film cu Stallone), un shooter dezvoltat de studiourile Starbreeze și publicat de 2K Games pentru PlayStation 3 și Xbox 360 în vara lui 2007. Cuvintele cheie sunt PlayStation 3 și Xbox

360. De ce? Simplitate: în lipsa unei versiuni de PC și fiindcă stăpânirea nu m-a obligat să îi joc pe consolele redacției (acasă am doar un GameCube, care va contribui la un posibil Retrup de Gladius), e de la sine înțeles că m-am ținut departe de el. Sunt și om, iar în timpul liber am dreptul de a refuza să joc FPS-uri cu controllerul. Se poate spune că sunt în Întuneric. Singurul meu contact cu The Darkness va fi banda desenată (căci jocul este bazat pe o serie de benzi desenate din secolul trecut) pe care o voi începe s-o citească imediat cum termin de scris acest paragraf.

Două ore mai târziu...

Wow. Nu știu cât de bine a surprins FPS-ul celor de la Starbreeze atmosfera benzilor desenate (de Garth Ennis, tăticul lui Preacher, printre multe altele, și al câtorva numere excelente din Hellblazer) din care și-a tras



Be vewy vewy quiet!

seva, dar acum imi vine să îi ițur puțin pe cei de la 2K că nu au... comandat" și o versiune de PC pentru primul The Darkness. Sigur aș fi vrut să joc așa ceva. Dar se pare că acum voi avea ocazia, căci 2K Games s-a dat pe brazdă, iar The Darkness II va fi binecuvântat și cu o variantă pentru PC. În caz că nu se răzgândesc pe motiv de piraterie.

Protagonistul lui The Darkness întâiul este antieroul tipic Jackie Estacado, un asasin al Mafiei. În ajunul celei de-a douăzecișuna aniversări, Jackie este ținta unui asasinat comandat de „Unchiul” Paulie Franchetti, don-ul mafiei din New York și membru al unei organizații secrete, oculte și frățești (că nu degeaba se numește IFRĂȚIA!). În vătoria evenimentelor, The Darkness, clasică forță străveche care, se știe, sălășluiește în sânul fiecărei familii de asasini ai Mafiei, pune stăpânire pe Jackie. Umează, de bună seamă, chestiile epice și viscerale (la propriu și la figurat) care îți aduc cel puțin un opt pe Metacritic și îți garantează un sequel și pe PC. Gut. În The Darkness II, dezvoltat de studiourile Digital Extremes (garanția gameplay-ului EXTREM), Jackie Estacado se întoarce mai citrănit decât înainte. Dați-mi cinci minute să aflu de ce. “clickclickgoogleenterrick”. Da, au trecut doi ani de când Jackie l-a rezolvat pe ucigașii prietenei sale (hmm, completați mai sus „una bucată iubită ucisă de IFRĂȚIE”) și a pus dop întinericului din el, dar răzbușarea nu l-a adus și pacea sufletească. O tentativă eșuată de asasinat readuce întinericeala la suprafață, iar Jackie pornește într-o călătorie spirituală de autocunoaștere... omoară mulți oameni cu puterea întinericului. Pardon, cu puterea schimbătoare și îmbunătățită a întinericului, căci Digital Extremes au promis că vor aduce câteva îmbunătățiri sis-

temului de luptă din primul.

De 4 X Epic

Dacă credeai că dual wield-ul din Skyrim va fi Evenimentul Epic al Mileniului Trei, înseamnă că nu ai văzut filmulețul din The Darkness 2 prezentat la E3. În articolul dedicat lui Gothic 3, Marius a apelat la fizică și a descris în detaliu Frontul de Căsuță. Eu, folosind metoda empirică, voi încerca să determin un posibil model matematic al Epicului. Pe care sunteți liberi să îl îmbunătățiți pe baza „experimentelor” din următorul deceniu. Epicul, dragi cititori, este o simplă funcție de gradul întâi (posibil să ajungă o exponențială în următorii doi sau trei ani, când tehnologia va permite un număr ridicat de membre). Definită pe mulțimea membrilor unui umanoid, adică mâini, picioare, tentacule (Intervalul [0, Cthulhu]) cu valori în Metacritic (Intervalul [0, 100]), unde Epic(x)=x*wield. În limbaj de umanist, Epicul crește în funcție de numărul de arme pe care le poartă mâinile simultan. Revenind la filmulețul de la E3, prin intermediul căruia suntem anunțați că The Darkness a inventat Quad-Wielding-ul (două mâini plus două tentacule care rup dușmanii în timp ce tu îi umpli cu plumb), pe baza lui putem calcula foarte ușor Epicul. Nu am loc să analizez traiectoriile cadru cu cadru, într-un megapreview, cum ar face profesioniștii adevărați, dar vă spun că filmulețul anunță un joc cu un Epic(4). Închipuți-vă Cîna cea de Tâină în care luda are două tentacule și doar 30 de puncte de XP până la următorul level up. Aha, chiar atât de Epic e. Visceralul este o funcție mai complexă care va fi definită într-un număr viitor, după ce voi stăpâni mai bine aparatul matematic.



Quad Wielding Nocturn



Sonata pentru două mâini și tentacule

Luptele din The Darkness II sunt visceralizate cu ajutorul a patru arbori de talente (Demon Arm, Darkness Powers, Hitman și Executions) care trebuie udati la greu cu experiență pentru a ne bucura de rodul lor. Experiența o câpăți, desigur, ca răsplătă pentru măcelul creativ. Cu cât mai spectaculos este omorul, cu atât mai multă experiență veți primi. Ce-mi place, mie jocurile care încurajează creativitatea... Care este rodul arborilor de talente, vă întrebați? Upgrade-ul. De exemplu, upgrade-urile aduse lui Hitman vă aduc încălțătoare mai încălțătoare și timp de încălcare (a pușcoacelor) mai mici. Execuțiile upgradeate au și ele beneficiile lor. Cum ar fi regenerarea sănătății pentru fiecare kill, și așa mai departe. Ceea ce trebuie să rețineți voi de aici este că puteți adopta mai multe stiluri de joc. Cum nu puteți maximiza toate upgrade-urile la un singur playthrough, veți fi nevoiți să vă specializați. Și să reluați jocul cu alt... build după ce îl terminați. Unii cu arma, alții cu dracu, ceilalți cu puțin din amândouă. Vom avea și puțin stealth, dar eu nu am mari așteptări de la el. O fi și el acolo, scriptat în vreo două locuri, pentru tensiune.

Fiind vorba de un sequel, aș mai insista puțin pe diferențele dintre Al Bătrân și Al Tânăr, adică Doiul. Pe de altă parte, e un FPS modern, are Quad-Wield plus întinericeală și îl veți putea butona pe PC. Cui îi mai pasă de diferențe, îmbunătățiri etc.? De parcă ele ar vinde seria Call of Duty. Așadar, în februarie, când este programată lansarea, fiți cu ochii în patru după LEVEL-ul în care unul dintre noi va despică firul de păr în patru într-un review epic și visceral.

■ cioLAN



Scrășnește, mâine va fi mai rău!



Frizerul ladului



RAGE

Cine rage la urmă răgușește mai târziu



bi de la id Software ocupa un loc special în inimile jucătorilor de pretutindeni, cel puțin ale celor care au apucat să dea, la vremea lor sau mai târziu, cu BFG-ul și au fixat bazele shooterelor 3D moderne cu Nailgun-ul. Pentru mine, povestea a început prin

Commander Keen, un platform pe care l-aș butona cu plăcere și astăzi. Când am dat peste Doom, m-a cuprins un WOW pe care n-a mai putut să-l limite nici cel mai arătos shooter recent, exceptând poate primul Far Cry. Nu vă mai spun de peripețiile de unul singur și prin LAN la bordul primului și celui mai bun Quake, de fapt primul joc pe care l-am putut savura pe propriul 486 DX2, cu imensa memorie de 16 MB RAM și o placă video de-a dreptul nesimțită, cu nu mai puțin de 4 MB dedicați. Așa că, firește, fără să mă pot controla, când vine vorba de id Software, mă apucă o mâncărime plăcută la glanda nostalgică și mă arunc încrezător în fiecare creație semnată de ei. Cu Doom 4 confirmat și Quake 5 probabil undeva

prin arhivarea lui Carmack, studioul așteaptă să facă intrai un mic popas prin deșerturi post-apocaliptice și să ne ofere un joc de acțiune Mad Max-ish care nu a întârziat să facă multă valvă pe internet, atât sub formă de hype înalinate de lansare, cât și sub formă de mânie, după.

Asteroidul, bată-l vina!

Sub putemica influență a recentelor Fallout 3 și Borderlands, dar mai ales profitând de apetitul aparent infinit al gamerilor pentru așa ceva, Rage reia vechea poveste cu biliardul intergalactic, în care Pământul, pe post de bila neagră 8, se nasolește în urma impactului cu bila albă. Normal, miștile luminate și prevăzătoare obișnuiesc să construiască arce, de la Noe în-

coace, însele glorioare, după cum ne-a arătat penibila peliculă 2012, altfel, propune Rage, îngropate adânc în țărână, cu echipe întregi de specimene superioare puse la frigider, în așteptarea unor vremuri mai bune. Matala

O plimbare obișnuită prin canion





Dacă nici artwork-ul ăsta nu vă place, înapoi la Counterstrike cu voi!



Megacorse în laananghie



Ca-n vremurile bune

Dintre cei care știu să facă, dincolo de orice logică, un shooter distractiv și care să dea dependență, id sunt cu siguranță printre cei mai pricepuți, iar Rage nu-i face de rușine. Oricât mi-ar plăcea jocurile cu povești grea și atmosferă berechet, nu pot refuza un măcel organizat de calitate, în care fiecare foc tras mă inundă în endorfină. Am ajuns să butonez anumite segmente pentru a treia oară, cu ochii împienjențiți, chestie pe care n-am mai plătit-o de mult, ceea ce spune multe. cloLAN instituie hibridul de shooter cu RPG Borderlands, Urișul cu picăoară de loot. Pe bună dreptate, fiindcă abia jucând Rage mi-am dat seama cât de tare m-a enervat nevoia constantă de a schimba și compara arme și obiecte, doar-doar voi face față următorului val de satane. De fapt, aș fi vrut ca Borderlands să fie mai mult ca Rage: cu arme mai puține, dar modelate la mare artă și niște inamici care să-ți facă un lad tentativele de a-i ținti. Ca să nu mai vorbesc de implementarea vehiculelor cu Iz de Mad Max, care nu sunt doar foarte arătoase, ci foarte satisfăcătoare de manevrat și unelte de distrugere în masă sub roțile și munițiile clirora este un adevărat festin să-ți tăvălești adversarii. Combinația de condus și păcăneală face un „mix la foc” alci și se potrivește bine rețetei generale de joc, care, contrar anumitor așteptări inițiale, nu este una open-world. Adică o serie de hub-uri mai mici sau mai mari de unde lei misiuni, legate între ele și de celelalte locații printr-un set de drumuri presărate cu locuri de sărit și bandiți. Parte a de condus e absolut obligatorie ca mijloc de transport între locații, fiindcă, de regulă, dacă încerci s-o iei la picior, vei fi făcut repede terci de vehiculele care mișună aceleași poteci. Apoi, pentru a câștiga și îmbunătăți vehicule, poți participa la diverse tipuri de curse organizate, care oferă principala monedă

ești bineînțeles singurul supraviețuitor al unei astfel de aice, transformată pentru vecinii de criogenie în cavou și într-un stil cât se poate de Fallout-lan - îți târâști hoi-tu' atrofiat către lumină, unde o mână musculoasă și păroasă, dar binevoitoare, te salvează de șleahta degenerată care tabără peste tine de cum scoți bocancul afară. Avem tehnologii antagoniști, Autoritatea, multe triburi de bandiți, care mai de care mai săriti de pe fix și bineînțeles mutații, fără de care orice deșert postapocaliptic ar fi pusti. Partea proastă, pe lângă faptul că toți cunoșcuiți protagonistului sunt probabil morți de mult, este că v-am zis deja cam jumătate din poveste. În rest, eroul tăcut (specie care deja a ajuns să mă calce pe nervi) va fi făcut săgeată de tot felul de mici și medii comunități ore în șir, va asculta 90% banter irelevant și va procura echipament mai șmecher, ur-

mând ca undeva, mult după jumătatea distracției, bietul jucător să afe ce și cum, în câteva fraze la fel de succinte precum descrierea de față. Nu, nu prea are bietul Rage cine știe ce povești, iar puținul respectiv e dozat și spus cum nu se poate mai prost. Ca să nu mai vorbesc de un final brusc, brutal și punctul anti-culminant pentru o zdreanță de poveste care ar fi fost de 10 ori mai bună dacă ar fi fost implementată tipic, conform celor mai clasice și folosite standarde și îndreptare narrative. Dacă v-ai lua după asta și ai mai citit poate și vâlcărelle de pe internet, ai crede poate că urmează să ștergi cu dânsul pe jos. Ei bine, nu. Prima oră și jumătate de butonat mi-a lăsat o primă impresie mai proastă decât o „divă” blondă absolută de drept, însă am constatat apoi că magia e-n detalii și l-am jucat și rejuocat cu o plăcere feroasă.

Board game-ul postapocaliptic



Scenă din Mutant Bash TV





Om cu wingstick la cap



de schimb acceptată de mecanici pricepuți, anume racing certificate. Undeva între Mario Kart, Carmageddon și Twisted Metal, Rage reușește cu o rețetă convingătoare și distractivă, care m-a ținut în bolzi mai mult decât au reușit s-o facă multe jocuri dedicate curselor. Deși nu se vrea un RPG, felul MMO în care interacționezi cu NPC-urile, lei misiunile și faptul că ai inventar, îmbunătățiri pentru arme, vehicule și un sistem de crafting bazat pe rețete și ingrediente aduce automat un astfel de iz, care pică la fântâna pentru diversitate, încurajând abordarea misiunilor secundare (răsplătite adesea cu rețete și obiecte unice) și te mai deviază succint de la acțiunea intensă. La fel de bine sunt modelați și inamicii.

Autoritatea are soldați high-tech organizați, greu de ucis la început, dar ulterior destul de previzibili ca reacții și comportament. Clanurile au specificul lor, cu atacuri spontane de o ferocitate care m-a făcut să scap mouse-ul din mână de mai multe ori. Să nu mai vorbesc despre mutații obligatorii, în diverse stadii de evoluție și dotare, fără de care orice deșert postapocaliptic ar fi pustiul...

Deși intrările lor în scenă sunt absolut scriptate, ce se întâmplă pe urmă este total aleator; așa se face că, reluând anumite misiuni, am constatat cu plăcere că luptele nu se desfășoară identic, ci uneori șocant de diferite - ce-l drept, asta și fiindcă rareori am aplicat aceeași tactică. Jocul reacționează la tine și se îndepărtează de sentimentul de arcade pe care îl lasă multe shootere, fără a-și pierde însă aerul clasic, specific pentru titlurile de sub tutela lui Carmack.

I want guns... lots of guns

Cum armele sunt sufletul oricărui shooter, cred că merită paragraful propriu, separat cu brutalitate de restul considerațiilor. Am avut parte de un ospăț delicios, pornind de la mânuși cu țepi, numai bune de îndreptat creasta punkerimii locale, și terminând cu un Pulse Minigun care a spulberat nesănatos de repede și cei mai duri opozați. Delicul însă l-au făcut revolverul nemilos, la fel de util până la sfârșit, grație munițiilor alternative Fat Boys și Fat Mammams, alături de teribila pușcă de vâ-

nătoare pe care n-am mai folosit-o atât de mult de la al doilea Call of Duty. Ea vine cu o muniție alternativă care efectiv spulberă într-o perdea de sânge inamicii cu armuri mai slabe și alta care dă jos și cele mai avansate scuturi cu energie. Revenind la revolver, m-a distrat la cuime faptul că, la un moment dat, găsești un monochu, pe care, atâta vreme cât nu l-ai vinzi, protagonistul îl folosește ca lunetă, transformând un păcănitur cel mult decent într-o adevărată carabină cu lunetă. Carabină care și aici face legea în 90% din cazuri, însă nu este nici pe departe la fel de interesantă precum arbaleta. Unealta diavolului, pe lângă asasinările silențioase, este capabilă să tragă și săgeți cu dinamită, soldate eventual cu un „oh fuck” și obștescul sfârșit al destinatarului, împreună cu toți vecinii lui. Săgețile electrice sunt perfecte pentru creaturile suficient de proaste să mișune prin apă, iar varietatea Mind Control îți transferă temporar drepturile de utilizare asupra corpului ținut, pe care îl poți trimite la o reunitoare explozivă cu ai săi camarazi. Nu mai puțin distractivă sunt mașinuțele cu telecomandă, arahnoboșii și turelele fixe





11

În explorare cu shotgun-ul credincios

Buckshot

128

din dotare. Totuși, în mod ironic, cea mai supărată și excesiv de puternică armă din joc este bumerangul. Cu titlu de Wingstick, cumpărabile și manufacturabile, nenorocirile zburătoare decapitează tot ce le stă în cale și mai au și bunul obicei de a-ți se întoarce în mână dacă nu se lovesc de vreun perete sau de vreo armură solidă.

Majoritatea loviturilor cu ele înseamnă omor din prima - noroc că înamicii te mai și fentează când te aștepti mai puțin, altfel ar fi fost prăpădul de pe lume. Toate ca toate, dar varianta îmbunătățită, în flăcări, pe care o poți crol în a doua jumătate, pe lângă faptul că pășește greu armurile, mai are și prostul obicei de a-ți urmări țintele care se adăpostesc și poate decapita chiar și trei adversari deodată. Ce BFG? Ce rachetă nucleară? Alea s prostii pentru complexați. Nici nu vă imaginați cât de satisfăcător e sunetul wingstick-ului când zboară și rețeașă ținta țintită, apoi revine în mână ca și când nu s-ar fi întâmplat nimic. Iar animațiile de agonie ale referențelor care se trezesc cu bumerangul înțepent în cap sunt printre cele mai reușite din câte am văzut vreodată, lucru valabil pentru toate ar-

mele. Shotgun-ul proiectează în spate cu o forță imensă victimele staționare și poate da goana celor mai rapizi și puternici mutanți și bandiți. E realmente fascinant să vezi punkerul cu topor cum se împiedică de-un glonț bine plasat și se rostogolește peste un parapet. Animațiile și grafica în general superbă, mai ales artistic, amplifică sentimentul excelent dat de arme și creează o dependență temporară. O pauză de la acțiune o constituie și mini-game-urile, de la un barbut holografic pe care poriești până la un card game ad-hoc, foarte reușit și chiar unul în care trebuie să memorezi și să reproduci secvențe de sunete. Totodată, prin ele poți câștiga o grămadă de bani, resursă importantă și mereu limitată, după un doza bine gândit.

Valea Plângerii



Originalitate second-hand

În caz că nu era destul de evident, originalitatea este de două feluri: aia care îmbină elemente abstracte de bază deja existente cu atâta măiestrie încât rezultă ceva cu adevărat nemaiîntâlnit și... cealaltă. Rage o are pe cealaltă, adică aia prin care niște indivizi iscușiți combină originalitățile altora într-un amestec atât de reușit și puternic, încât, în ciuda plagiatului nesimțit și făt, "răzbește și capătă o proprie personalitate și viață. Cam asta se petrece prin Rage, care a reușit să-mi amintească de 80% din shooterele fantasy de la Doom Incoace, inclusiv Half-Life, dar pe care nu l pot trata ca pe o sumă de furcuni pentru simplul fapt că sunt puse cap la cap prea bine și cu stil. Are accente de Mad Max, chiar și steampunk, un ultim hub pară rupt din Metro 2033 și câteva locații care amintesc de nava boșilor din Star Trek, amestecate aproape perfect într-un singur univers de joc, cu efervescență de bandă de senață. Păcat însă că producătorii nu au făcut același lucru și cu povestea sau dialogurile. Deși Rage are câteva dintre cel mai bine desenate și fascinante NPC-uri pe care le-am văzut în mediu, nu le folosește mai deloc. Nu tu emoție, nu tu râs, pur

Lecții gratis de zbor



Unde începe să aducă a Quake



Cu Rade-Tot în brațe



și simplu niște loțitori (de locuitori) desenați perfect, dar animați de spiritualitatea unei moluște. Contrastul e aproape deprimant.

Greu cu greu, dar mai greu fără greu

Dacă alții s-au plâns mai mult de texturi, incompatibilități și alte chestii tehnice (și asta pe bună dreptate), eu mă plâng că jocul a fost mult prea ușor. Cu toate că înamicii știu fente, aruncă grenade, șarjează, fug, se ascund sau țopăie în toate felurile, un jucător mediu-cru de shootere ca mine n-a crăpat decât de vreo zece ori în total, jucând pe

Una dintre îndeletnicirile favorite din RAGE



Hard - și

mai mult din

propria prostie sau nelinde-

manare decât din dificultatea

provocărilor în sine. Pur și simplu

mi se pare tras de pe consolă pe PC,

iar unde gamepadul ar fi triplu probabil di-

ficultatea de a nimeri puzderia de inamici, mo-

use-ul te ajută să-l faci fără prea multe discuții. Un

boss fight principal nu foarte impresionant, dar plăcut de

butonat, undeva spre jumătate (în timpul căruia n-am

crăpat nici măcar o singură dată) și câteva mici cafetli cu

boși mai mici, la fel de lejeri sunt mult mai puțin decât așteptam

de la creatorii Doom-ului. Ca să nu mai vorbesc de

segmentul final, unde nu numai că nu întâlnești vreun in-

amic special, ci al pe mână și ditamai arma care spulberă tot. Cinci minute. Maxim. Atât a durat ultimul nivel, urmat

de unul dintre cele mai abrupte și dezamăgitoare fina-

luri de joc din câte am văzut. Stăteam stupefiat ca în sala

de cinema când se rupe filmul și așteptam să vină ope-

ratorul și să rezolve problema, ca să îl văd mai departe. Dar

nu va veni niciun operator, ci publicul va trebui să aștepte

Rage 2. Nicio încheiere satis-

facătoare, niciun punct culmi-

nant. Doar un „VA URMA” (dacă veți mai cotiza, completez

eu) sugerat față de momentul final.

În apărarea jocului vă mărturisesc că are 15-20 de

ore solide de single, în funcție de dificultatea selectată și

cât de dispuși sunteți să abordați misiunile secundare, la

finalul cărora n-am fost nici pe departe plictisit, ci doar

șocat. Adică de vreo cinci-șapte ori mai mult decât un

Call of Duty recent care, știu, e cumpărat mai mult pentru

multiplayer. Ei bine și Rage vine cu așa ceva, dar cu o

durată de viață incomparabil mai mică.

În mod ciudat, mai ales că vorbim de tăciliul

Quake 3, modurile multiplayer competitive sunt limitate

la mașini. Practic, e vorba de curse și derbyuri precum în

single player. O combinație interesantă între Insane și

Twisted Metal care pe mine unul mă va face să îl păstrez

Modelarea NPC-urilor e o minunăție



Un vâr-de-al lui Cthulhu

Instalat multă vreme, cu moduri CTF, Gate Hunt și derivate care sunt mult mai distractive în practică decât v-aș putea povesti vreodată. Partea multiplayer de shooting este limitată la un co-op pe misiuni derivate din campanie, pe scor, unde lujeala trăgaciului cântărește la fel de greu ca impresia artistică.

O portare greu de iertat... și nu numai

După cum declara însuși Carmack, id nu mai vede PC-ul ca principală platformă pentru jocuri. De acolo până la o portare de doi lei, care a polarizat comunitatea între cei cărora jocul le-a mers bine, cu sau fără noile drivere plus patch-ul de până acum, și cei care simt că au aruncat o grămadă de bani pe fereastră, e cale lungă. Controversata implementare a tehnologiei megatexture a dat efecte secundare precum texturi care se încălzeau la câteva secunde după ce întorceai personajul la 180 de grade, ameliorată pentru unii, dar nu și eliminată de ac-

tualizările care au venit oricum cu întârziere. Apoi, discrepanța mare între zonele bine detaliate și cele spălăcite plasează tehnic jocul peste tot, între 2002 și 2011. Singurul lucru pe care nu-l pot contesta este ochiul artistic. Folosirea creativă a iluminării pentru a crea unele peisaje și interioare superbe, la care m-am holbat minute în șir, a compensat, cel puțin pentru mine, problemele de ordin tehnic (de care am fost mai ferit decât alții, mai puțin norocoși). În schimb, absolut nimic nu scută dificultatea extrem de redusă, proiectată clar pentru console și mai presus de toate fekul abominabil de grăbit în care am regăsit ultimul segment din joc. E clar că aveau de

gând să facă mult mai mult și cineva a pornit cronometrul prințându-i cu izmenele-n vine, altfel nu-mi pot explica de ce sunt atât de puține și atât de scurte misiunile legate de ultimul hub, ca să nu mai vorbesc de cea finală și încheierea bruscă a aventurilor. Așadar, id ne-a dat un shooter solid cu părți de condus și curse delicioase, mici elemente de RPG și o grafică strict per ansamblu și artistic

Fioroșii Authority

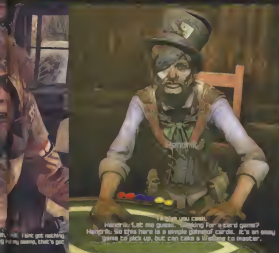


bestială, dar nu tocmai original, nefinisat, purtat în bătaie de joc și subminat de aparenta grabă în care a fost pus în rafturi. Chiar dacă nu veți avea probleme tehnice cu dânsul, când veți ajunge la finalul ultimei misiuni, veți răci cu ură. Să nu ziceți că nu v-am avertizat.

Caleb



Cu sula-n coaste



Mayor Clanton

VERDICT LEVEL

+ Jocul este foarte bun și captivant, dar are unele probleme tehnice și de performanță.
 + Grafica este foarte bună și detaliată, dar are unele probleme de optimizare.
 + Sunetul este foarte bun și captivant, dar are unele probleme de sincronizare.
 + Jocul este foarte bun și captivant, dar are unele probleme tehnice și de performanță.

PE SCURT:
Jocul este foarte bun și captivant, dar are unele probleme tehnice și de performanță.

7.9

Titlu: **Verdict Level**
 Produs de: **Verdict Level**
 Distribuitor: **Verdict Level**
 Platforme: **Verdict Level**
 Preț: **Verdict Level**

CERINTE MINIME:
Procesor: **Verdict Level**
Memorie: **Verdict Level**
Accelerație: **Verdict Level**

ALTERNATIVA SERIA F.S.A.R.
Indicați-vă în mai multe surse de informații, ca să nu vă pierdeți din vedere.
Alte calități și o poveste ca să vă păstreze în atenție. În plus, tactica este foarte bună și captivantă, dar are unele probleme tehnice și de performanță.

A full-page background image of Ezio Auditore from Assassin's Creed Revelations. He is in the center, wearing his iconic hooded assassin outfit with a fur collar and a sword at his waist. He is surrounded by a crowd of people in a dimly lit, historical setting, possibly Constantinople. The lighting is dramatic, with strong highlights and deep shadows.

Ezio. Constantinopol. Atât.

ASSASSIN'S —CREED— REVELATIONS

Tocmai ce am primit Assassin's Creed Revelations pentru review. Da, cu patru zile înainte de plecarea revistei la tipar, m-am pomenit cu o consolă XBOX 360 de developer (cu XNA pe dânsa) venită de la Ubisoft alături de un DVD pe care se află o versiune pre-released destinată presei. Ce să vă spun, sunt foarte fericit pe tema asta, dar... KIMO insistă să fac review-ul până pleacă revista, iar eu îl înțeleg, așa este bine pentru

succesul comercial al publicației noastre, nu?, să fi cât mai rapid, blablabla... Eu cred că voi nu ne citiți pentru viteza cu care aducem noutăți în paginile noastre, ci pentru că vă interesează ce vrem să vă spunem noi, cel ce semnăm în LEVEL, despre jocuri, chiar și dacă acestea ar fi apărute acum 100 de ani.

Dar, înțeleg și punctul de vedere al lui KIMO, așa cum doresc din toată inima să respect și efortul Ubisoft

de a ne aduce produsele lor cât mai repede la test – sunt oameni acolo pentru a căror muncă am toată admirația. În plus, cred că Ubi sunt, dintre marii producători, cei care ne bagă în seamă cel mai mult, și aș dori să încurajez această atitudine ce dovedește bun simț și profesionalism – două păsări rare, al căror tril nu prea se mai aude în copacul din grădina casei mele, în ziua de azi. Într-un timp atât de scurt, însă, nu sunt în stare să



facun review pe care să-mi pun semnătura împăcat. Voi fi sincer cu voi și vă spun că, în încercarea mea de a împăca timpul disponibil cu materialul de recenzat, voi putea produce doar un fel de jurnal al experienței mele în Assassin's Creed Revelations. Despre ceea ce am jucat ieri, scriu în dimineața zilei de azi, apoi mă apuc din nou de jucat, pentru ceea ce voi scrie în jurnalul mâine dimineață – dacă aș avea cinci zile la dispoziție, ar fi minunat. Voi acoperi strict componenta de single player, cea de multi va apărea în numărul viitor, sper eu, sub semnătura lui Caleb.

Pe de altă parte, ideea cu jurnalul îmi surâde tot mai mult. Pot scrie mai relaxat, fără să mă încrâncenez, fără să mă străduiesc cu tot dinadinsul să fiu exhaustiv. Este un experiment pe care vreau să-l transform într-o experiență cât mai plăcută... Fără prea multe griji, aș putea să mă joc. Doar atât. Să mă joc și să mă bucur de asta. Poker pe banii redacției :-)

19 octombrie 2011

Bă, alurea l-au mai făcut pe Desmond! Nu era el regele iubirii nici până acum, dar în ACR l-au schimbat făjful alurea de tot, parcă e un maghrebian cu suflet de hipster bronzat în republică bananiere – mutro pe care l-au tras-o mergea de dansator exotic în cămăși înflorate care l-e doamne venerabile ce-și trăiesc vacanța finală sub... soarele Caraibelor, dar nu Asasin, frate, nu Asasin!...Cu el a început jocul, de fapt cu ființa lui virtuală care se plimba prin Animus, la care fusese conectată ființa lui fizică după finalul Assassin's-ului anterior, deoarece i

se făcuse rău la cap de la cele trei personalități care se băteau acolo pe descoperirea adevărului despre Lume și Viață: el însuși, Altair și Ezio Auditore.

Iar prietenii Asasini din prezent l-au pus în Animus ca să dezvăluie secretele celorlalți doi rămase în memo-

ria lui genetică, și așa să-și facă ordine în cap și să-și revină. Interesant, în Animus m-am întâlnit cu cineva cunoscut prin semnele și ghicitoriile lăsate pentru Desmond de-a lungul întregii serii AC. Țineți minte pereții camerei lui Desmond din sediul Abstergo, cei pictați cu tot felul de hărți, texte și ideograme? E a ființă din care a mai rămas numai partea virtuală, dar care pare un individ suficient de inteligent și de clinic ca să nu fie predictibil, cel puțin nu la începutul jocului. Mă aștept la surprize de la el – îmi place ideea Ubi de a-l activa pe acest personaj a cărui prezență era doar posibilă, până acum. Promite: pare să aibă o agendă personală. (Nată ulterioară: surprizele nu au mai venit, personajul s-a dovedit plat.)

Dar, Ezio, dragul de Ezio, ajuns la vrea 50 de ani, este a frumusețe de bărbat matur, cu părul cărunț, cu fața înobilată de suferință și cunoaștere, cu vocea străbătută de dăruirea cu care își întâmpină temerile, având inflexiunile subtilității înțelepte, luminată de afecțiunea pentru lucrurile și oamenii care fac ca viața să merite a fi trăită tot atât de mult cât merită să fie și murită. Am apucat să văd două secvențe cinemastice ieri, una în care Ezio era dur, iar alta în care am fost cucerit de căldura ochilor și de armoniile vaste ale vocii sale, care, împreună, spuneau tot ceea ce nu știam despre anii trecuți peste el. Foarte, foarte fain realizat acest personaj în ACR! Din câteva cuvinte și un zâmbet în secvența cinematică în care se întâlnește cu tânărul prinț Saliman, cel care va fi cunoscut în istorie ca sultan, cu epi-





tețel de Magnificul, am descoperit la Ezio dimensiuni pe care nu le avea în AC-urile anterioare, am descoperit un personaj care și-a depășit 3D-ul de erou tânăr, ignorant și nelliniștit, înflorind într-o matrice de însușiri multidimensională, care, mi s-a părut mie, transcende genul și platforma pe care se manifestă.

Nu știu ce să zic, în serla AC personajele au devenit treptat tot mai vii, tot mai credibile, tot mai puțin standard, au căpătat amploare și viață. Iar, din ce am văzut ieri, ACR pune cireașă pe tort sub aspectul ăsta. E drept, Desmond mi se pare că arată și se compartă ca un NPC dintr-un RPG german obscur tradus prost în engleză, dar Ezio și Prințul Soliman mi-au plăcut – în momentul primei lor întâlniri, repet, au dovedit dimensiuni și subtilități neașteptate, pe care engine-ul grafic și cel de mișcare facială, complex, ulmitor, le-au adus impecabil în fața ochilor mei.

Apropo de asta... WOW!!! Grafica rupe! Am fost ieri la Masyaf – acolo începe jocul, și mi s-a părut că arată un pic mai bine, dar, probabil, ruina, vechimea, părăsirea acoperă totul cu un strat de farmec, să-i zic romantic? Dar cu cer-titudine e mai mult decât atât, pentru că, atunci când am mers mai departe și am ajuns la o trecătoare săpată în munți de un râu, am rămas paf. Era noapte, iar munții erau atât de bine făcuți încât păreau reali, luciul apei în vale la fel, a roată de moară, imensă, complexă, făcea umbre dinamice șmechere, iar a fortificație interesantă ca structură a fost străbătută de un Marius Ghinea uluit ca un copăcil...

Apoi am ajuns în Istanbul! Oameni buni, este visul vieții mele de împătimit după Bizanș să străbat cândva Constantinopolul, Trebizonda, Antiohia! Pe aceasta din

urmă am văzut-o în primul AC, dar ceea mi-a apărut în fața ochilor când Ezio a ajuns la Istanbul depășește cu mult ceea ce făceau băieții de la UBI acum câțiva ani, cu atât de mult încât, instinctiv, am căutat cu privirea Hagia Sofia, pentru a-mi centra inima, deja îmbătută de culorile Levantului, într-un reper pe care iubitorul de istorie își poate sprijini mintea ca să răstoarne ceea ce credea că știe despre Lume.

Da, era acolo unde mă așteptam, înaltă ca eternitatea, uluitoare luminată cupolă a creștinătății încadrată de minarete, simbol și enigmă, profeție și împlinire (mă

gândesc să aplic pentru un post de redactor la Televiziunea Patriarhiei, Trinitas TV, LEVEL nu mă mai satisface spiritual decât o dată pe lună – or, liturgiile sunt muuuult mai dese). Damn; mă scâlda soarele aceluși magici al Orientului, mi-a luat-o mintea în toate părțile, nu puteam din controler să mă duc în mulțimea de locuri în care mă simțeam îmbiat să explorez, să străbat orașul ăsta minunat care înseamnă atâtea pentru mine și pe care, din depărtare, l-am bănuit reconstruit cu geniu de oameni care au muncit la ACR.

Ajuns la Istanbul am avut câteva conversații, am mers cu urechea la trecători și așeni, descoperind un lucru interesant. Abordarea istoriei de către UBI este una proaspătă, mă simt încurajat de ea, îmi dă speranțe în privința desfășurării pe mai departe a Jocului. Fiți atenți! Turcii sunt the good guys, iar bizantinii, sub conducerea unui urmaș al Paleologilor, sunt the bad guys care, aliați cu Templierii, încearcă să recucerească Constantinopolul. Ni se sugerează, pe ici, pe colo, rolul civilizator al turcilor otomani și capacitatea lor organizatorică, manifestată atât militar, cât și administrativ.

Dar și turcii au o problemă, sultanul actual, Baiazid al II-lea, este bătrân și vrea să-l credze puterea lui Ahmet, unul din fiii săi. Selim, alt fiu, nu e de acord cu asta și face tot ceea ce îi stă în putință să devină el viitorul sultan. Deja Ezio s-a întâlnit cu Prințul Soliman, fiul lui Ahmet, și au părut o se simpatiza, deci, zic eu, ițele viitoare ale acestei intrigii se vor răscui pe aceste personaje istorice interesante – bună decizie a producătorilor, care îmi par tot mai inspirați





în alegerea de momente, locuri și figuri din trecut implicate în conflictul dintre Templari și Asasini.

Poate că eram la început și de aici lupta a fost foarte ușoară. Adică, «mi sînt eu de handicapat cu gamepadul, trebuie să reobșnuiesc o dată pe an când joc un AC și după-ai îl las deoparte ca pe vinul botezat cu apă, și tot am reușit să trec fără probleme de toate situațiile de combat în care am fost pus. Da, ca și la AC-urile 2 și 3, a fost suficient să apăs într-o demență butonul X și am învățat pe mîna mea. Foarte neinteresantă lupta până acum...

...nici nu mă aștept la multe de la mele, poate foloșii mei lor să mai aducă ceva interesant, asta e mîna mea. Într-o zi de la turci — care au preluat-o de la cruciați — și face pentru prima oară apariția într-un AC. Mă gândeam, nu am folosit bombe, doar am tot jucat comenzi pentru facerea lor — par să fie foarte multe feluri de bombe, unele pentru atragerea inamicilor, unele pentru rănirea/dizabilitarea lor și a treia categorie pentru uciderea jîntelor. Ideea promite, sper să mai sufle ceva viață în luptă.

Că, altfel, dificultatea jocului tot din elemente de platformă (urmăriți, cățărați, diverse probe de atenție și vitează de reacție) vine. Că puțin până acum, numai de aici am avut parte de game over-uri (desincronizări, în seria AC). A, am uitat de arme: mîcar arată fain. Când am văzut cât de mișto și de detaliat este meșteșugul un katogan, mi-a crescut inima în piept căt muzeul nostru de istorie din Piața Sfatului.

No, deocamdată cam atât în jurnalul revelațiilor AC, mă bag acum la joc. Ne vedem mâine.

21 octombrie 2011

De fapt, ne vedem poimîine, adică azi, pentru că ieri m-am jucat toată ziua și nu am avut timp să scriu — și parcă nici suficiente subiecte. Așa că a trebuit să las mai mult timp să curgă în joc, pentru a descoperi lucrurile noi și interesante, dacă acestea și-ar fi făcut apariția.

Și nu și-au prea făcut-o. Lupta e la fel, cățărațiile la fel. Mda, au adăugat un cârlig pe lama retractilă prinsă de antebrațul Asasinilor, cu care poți să „sarî” din alergare peste un adversar care încearcă să te blocheze și pe care îl poți folosi și ca să alunece pe funiile care leagă clădirii — de ce nu sunt rufe pe funiile astea nu știu, unde este utilitatea lor reală? Sau Asasinii întrețin anume funiile aruncînd constant rufe de pe ele, ca să le poată folosi pentru deplasare rapidă, fiind într-un război permanent cu gospodinele care li sculpa și li afurîșesc pentru că nu-și pot usca boarfele la soare din cauza lor, fi-r-ăți al dracului de chiloțari cu glugii!...

Anyway, pentru mine lama asta încălrigată, cu manevrele ei suplimentare, nu înseamnă decât că trebuie să mă învîd un combo de gamepad. Ceea ce mi se pare că e

adică, nu ai nevoie de efortul imens de a memora toate sulele astea de apăsări, pentru că jocul nu aștează o provocare care să fie focă necesară. Deși mi se pare că adversarii au fost făcuți semnificativ mai greu de ucis decît în AC-urile anterioare, al tătea modalități de a ocoli lupta cu prea mulți oponenți tari deodată (singura confruntare care ar necesita eventual stăpînirea combo-urilor de control), în-cît simți cum gamepadul este, în fond, un balast inutil în AC-ri, în care stickurile pentru direcție și marelă „X” pentru lovitură sunt singurele lucruri utile cu adevărat. (Impresia asta mi s-a nuanțat foarte mult ulterior.)

Da, poți folosi ajutorul Asasinilor pe care l-ai recrutat, precum în AC-ri, dîndu-le comanda de a ataca a anumit jîntă. Da, poți ocoli lupta — iar asta este un pic mai dificil și presupune observarea terenului și a rutelor de patrulare ale găzilor — planificînd isteț și eliminînd santinelele de pe clădiri prin aruncarea cuștilor. În general, de ieri începînd, am decis să mă lupt cît mai puțin, pentru că e plictisitor și mă încurc în butoane dacă încerc să „condimentez” cafeala cu a jîră de finețe și talent. So far, jocul devine mult mai fain așa. Poate că e a chestie de gusturi, și ar trebui să felicit producătorii pentru că ne-au oferit atît



de multe opțiuni.

De fapt, deja mi se pare că ni se oferă prea multe. În primul rînd, prea multe fiacane de „sănătate”, prea multe cuștile de aruncat și gloanțe, prea multe componente de bombe, prea multe resurse de orice fel, în general. Da, s-a păstrat aceeași structură de management și micromanagement ca în AC-urile cu numărul 2 și 3: restaurezi mănăstire, bînci, ghilde și clădiri istorice și asta îți aduce un venit tot mai mare în cont. Da, precum în Brotherhood, trebuie să cucerești fiecare cartier, ucidînd căpităniul Templar care îl conduce, pentru a putea începe restaurările. Sub acest aspect, lucrurile s-au păstrat, inclusiv recurgînd la resurse de



muncii, a lenei, a repausului nan-duminical. Adică, las bunătațe de Asasin Șef, taica Ezio, în mijlocul urbei levantine, iar eu plec: mă duc să mândănc sau să scarpin căinele dupe ureche ori să fiocăiesc pisicile, eventual și altceva ce se mai lasă scârmănat prin casă, apoi mă întorc bine mersi, la u gamepadul în mână, opăs ceva ca să se întrerupă modul screensaver și, laolaltă sunt bogat ca un șef de vamă – și probabil prin aceleași procedee... Banu' mi-a intrat automat în cont, sănătate să fie, spor la cumpărături domnu' Auditore!

Măi, nu am considerat niciodată că seria AC este una care să pună măcar în trecere probleme de tip survival, în care abia să găsești un glonte, a sănătate, ceva, iar a surubelniță să fie a comoară mai prețioasă decât sabia laser primită de la Obi Wan de către Luca, fiul Lordului. Dar, așa cum se prezintă la modul actual seria AC, ești ghiftuit cu resurse. Și, întocmai precum la mândănc, la un moment dat îți se cam face silă și nu îți mai trebuie.

Numai bine că de unde era prea mult, bufetul suedez din AC s-a mai îmbogățit cu un fel: bombe, de nenumărate tipuri și utilizări. De fapt, am numărat trei categorii: bombe letale, cele tactice și cele de diversivne, destinate a amorii, a răni/dizabilității sau a pătării. În fiecare categorie sunt multe feluri de bombe, interesante unele din ele: capcane, grenade, lacrimogene, fumigene, cu gaz de luptă

ș.a.m.d. Pentru a-ți face a bombă, îți trebuie trei componente – carcasa, explozibilul și agentul util/vătălmător (cel care produce schije, gazele, otrăvirea) – și un banc de lucru special amenajat unde le poți asambla; astfel de locații sunt împărțite prin tot jocul.

Ideea cu bombe este foarte bună, e genială, dar ca

păcat că găsești prea multe resurse din cele necesare producției bombelor. Adică, după ce că ești cam overpowered în seria AC, te-ai făcut și mai overpowered. E prea mult deja, încep să mă plictăiesc și să mă enervez. Ghiftuirea cu resurse nu este bună! Măcar de ar fi oferit jocul opțiuni privind nivelul de dificultate, astfel încât să poți potrivi abundența sau sărăcia de resurse cu stilul tău de joc, dar, nu, așa ceva nu există în ACR...

M-am întâlnit cu a tânăra intelectuală – călări, hule, chestii – și cred că se lasă cu amor. Cam previzibil, pe laas, dar bine, măcar, că e vorba de a femele și nu de Phil Hell – turc și marinar, la vremea aia o rețetă gay de succes – pentru trăn suficient de uns cu toate atările ca să fie foarte periculoasă, și pentru dușmani, dar mai ales pentru prietenii morțeni. Cu viitorul amiral nu am avut, însă, schimburi de lozici simțibile de pe jos, și discuții tehnice legate de bombe. Îmi zădărnicesc oooooore poweeeeeeeeri vorbii lui (Clarkson) și documente vechi. Se pare că Leonardo da Vinci a fost inventiv, dar tehnici personajelor se păstrează.

Îmi place cum e înfățișată Claudio, sora lui Ezio, de extremă – ea se află în Italia la momentul întâmplărilor din ACR. Între capitolele acțiunii, apare din când în când a scenă în care frațele îi scrie, cu voce tare repetând, a epigramă în care descrie situația prezentă și așteptările viitorului, ceea ce – omul are a voce și a prezență FOARTE agresivă este a modalitate simplă și plăcută de a ordona a sinteză a informațiilor din joc.

22 octombrie 2011

Ieri am dat peste una din noutățile din ACR. Să vă explic. Exact ca în AC-urile anterioare, poți restaura magazine, bănci, ateliere. Sau poți recruta Asasini (mecanismul acestora s-a păstrat la fel, cu foarte mici diferențe, nesemnificative, în opinia mea) dintre cetățenii revoluției





oprimați și marginalizați ai Istanbulului. Iată, aceste acțiuni sporesc nemulțumirea Templarilor, lucru indicat de un pătrățel al cărui perimetru se înroșește progresiv, pe măsură ce restoraezi și recrutezi. Când pătrățelul devine complet roșu, Templarii îți atacă unul din cuiburile de Asasini. Ce este cuibul de Asasini? Păi, ca și în AC Brotherhood, este a locație de tip cartier general, din care Asasini controlează districtul/arondismentul din oraș în care este situat. În Revelations, aceste cuiburi apar în locațiile cucerite de la Templieri – sunt fostele lor cartiere generale.

Ideea nouă este că, așa precum poți cuceri un cuib, poți să îl și pierzi, dacă Templarii hotărăsc că deranjezi prea tare (când îl se înflamează pătrățelul...). Iar atunci îți apare pe hartă cuibul cu pricina în galben, semn că trebuie la un moment dat să te duci și să rezolvi situația conflictuală apărută. Cum mijloacele pasnice sunt excluse, se recurge la un minijoc tactic. În care tu, Ezio, alături de acoperșul unei clădiri de pe strada ce duce la Cuibul atacat, comanzi defensivă acestuia.

Atacul decurge în valuri, compuse din forțe tot mai mari și mai bine dotate, culminând la final cu venirea unei mașini de asediu, aspră. Oamenii tăi sunt dotați exclusiv cu arbele sau cu arme de foc și se pot amplasa numai pe acoperșuri sau la baricade. Dar, oriunde l-ai pune, întâi trebuie ca baricada sau acoperșul respectiv să fie controlat de un lider Asasin, prin amplasarea acestuia în prealabil în locația cu pricina. Se pot folosi cam toate acoperșurile clădirilor din jur. Baricadele se dispun tot la ordin, oriunde pe stradă, oricâte încap.

Dar, e un șpil. Resursa e morala. Orice unitate ai amplasa în câmpul tactic, aceasta se face prin cheltuirea de puncte de morală. De câștigat, acestea se câștigă prin uciderea Templarilor asaltați. Sistemul aduce cumva cu cel din Ground Control 2 și mi se pare unul foarte bun.

Limitează numărul de unități pe care le poți aduce în luptă și stimulează ogermea tactică. La toate acestea se mai adaugă și loviturile de artilerie, cărora le poți indica punctul sau unitatea țintă. Folosirea artileriei este a abilitate ce se reîncapează destul de încet în timp, deci, este limitată la rândul ei și impune alegerea cu istețime a momentelor în care se recurge la tunuri – în general pentru lovirea mașin-



lor de asediu, care sunt infernale...

Sincer, mi-a plăcut foarte mult acest minijoc tactic, a idee înăun, care aduce un plus semnificativ experienței de joc, dar... În primul rând, după ce am mai pierdut câte a astfel de luptă, am recăștigat instantaneu Cuibul cu pricina, pentru că, după confruntare, jocul îl lasă pe Ezio foarte aproape de Căpitănel cartierului proaspăt recucerit de Templieri. Ceea ce face aproape a joacă ucidere imediată a acestuia, fapt ce deconșează re-recucerirea Cuibului, aproape fără nici un efort. Ar fi trebuit ca pierderea unui Cuib să producă ceva pagube și să fie mult mai greu de „reparat”. Așa cum e acum, nici nu simți că ai pierdut a bătălie...

Apoi, e foarte ușor să nu ajungi la situația în care un Cuib de Asasini îți este atacat de Templieri. Trebuie doar ca pătrățelul bucurăș să nu devină complet roșu. Păi, dacă mîtuiești heralzi, din cei care împânzesc orașul, în așa fel încât să nu îl mai denigrez pe Asasin, pătrățelul pierde din lungimea roșeții. Iar dacă ucizi câte un oficial Templier, din cei care se plimbă pe străzi escortați de doi soldați incapabili, roșeața pătrățelului scade cu 50%. Mult prea ușor poți ocoli, deci, situația în care ajungi să fi luat la ochi de Templieri, iar Cuiburile de Asasini să fie atacate.

Cum, de altfel, și lupta obișnuită, de pe străzile orașului, este lipsită de dificultăți atunci când îți recrutezi cât-

va Asasini, pe care îi poți chema în ajutor oricând (dacă nu l-ai trimis în misiune, ca să acumuleze experiență). De fapt, totul este un pic cam prea ușor, singurele momente dificile din joc par să apară la misiunile speciale, în care trebuie să respecti condiții specifice, cum ar fi aceea de a nu fi văzu, sau când elementele de platformă presupun un pic mai multă îndemânare.

Până în acest moment din joc (cred că sunt pe la jumătate), nu aș fi fost prea încântat de el. Cu mici excepții, nimic nu e tocmai nou, nici foarte interesant, dar... Frate, știți cum arată Constantinopolul reconstituit de oamenii de la Ubisoft? Te c-ai pe tine cu stropi! Este INCREDIBIL de credibil! Este frumos, este chiar prea frumos, este complex, este variat. Nu te plictisești plimbându-te prin el, nu observi modele repetitive deranjante, iar monumentele din realitatea istorică sunt fenomenal de bine făcute. M-am plimbat prin jurul catedralei Hagia Sofia ieri – recunosc, nu m-am putut stăpâni și m-am plimbat și pe Hagia Sofia – și m-am minunat până peste puterile mele de a admira. Astată INCREDIBIL!

Scurt, îmi vine să folosesc majuscule cantitative când vorbesc despre Istanbulul din AC... Și palatele, și florile, și arborii, cimitirele musulmane și porturile, turnurile și minaretele, lumina prin fumulor ce se ridică din oraș în înserare, Semiluna din cer reflectată de cupola fidelei geomii,



stelele, acoperişurile scăldate în sculpturile de visare ale nopțel, diminețile și amiezile, lumina caldă, lumina crudă, lumina blândă, petale și funigii plutesc în aer, praf, luciile Bosforului în depărtare, luciul bazinelor din grădini orientale... un Paradis, în cea mai persiană cu puțință accepțiune a termenului *pairi-daeza*.

Apoi hainele. Pe stradă vezi vestimente de tot felul, unele mai bogate, altele modeste – toate făcute la mare detaliu. Care detaliu devine excepțional când e vorba de îmbrăcămintea, armura și echipamentul ienicerilor ori al gârzilor. INCREDIBIL! Te uiești și nu te mai saturezi de frumusețe reconstituirii hainelor epocii. Dar, stați, că detaliul vestimentar devine halucinant și se combină cu genul în secvențele cinemastice!!! Am văzut ieri a întâlnire între mașteritorul ales de Sultan, Ahmet, nepotul acestui (Solliman) și căpitanul gârzilor de ieniceri. Frate, hainele tuturor arătau inexprimabil de bine, de amănunțit, de imaginativ create. Tot luxul, tot fastul, nebunia despotică a saraților orientali emana grandilocvent (dar cu atât de mult bun gust!) din fiecare cusătură, bumb, alăturare de culori, drapaj, șnur, fireț sau broderie. Literalmente, simțeam că privești cum oamenii ăia poartă pe ei PIB-ul câtorva provincii întregi din Imperiul Otoman! Creatorii jocului au reușit să transmită esența falnicului Orient, pe care l-au ilustrat ne-

mijlocit și brutal, în frumusețea sa autocrată, prin portul inuman de luxos al actorilor principali ai politicii otomane.

24 octombrie 2011

Astăzi noapte am reușit să-l termin. Dacă îl urmezi neabătut pe linia principală a poveștii, jocul este mai scurt decât AC-urile anterioare. Am completat puțin din misiunile colaterale (date de facțiuni precum mercenarii, hoții sau „romani”), atât cât să-mi dau seama că sunt tot în genul cunoscut deja – urmăririi, bătălii, asasinat, căutări, probe de viteză pe acoperișuri – aseasonate, eventual cu folosirea bombelor și cu utilizarea Asasinilor recrutați de tine. Nu am apucat să fac mai multe misiuni pentru Piri Reis, dar sunt binevoitor și îmi permit să îmi imaginez că, așa cum acesta l-a înlocuit pe Leonardo da Vinci, și misiunile pentru el ori fi la fel de faine precum cele date de Leonardo în AC Brotherhood (sau în AC 27, nu-mi mai amintesc acum...).

Ieri m-am jucat toată ziua, 16 ore, doar cu opriri fiziologice. Și am stat lipit de gamepad și monitor nu din datorie, ci pentru că, în a doua sa jumătate, jocul devine în sfârșit interesant, acțiunea se încinge, personajele se leagă în intrigi credibile și suficient de neașteptate, așa că începi să-ți dorești să afli care sunt revelațiile alea, domnule!

Din loc în loc, am prins ocazie probe de dificultate, luptele au fost mai grele și m-au presupus nițel, am executat și ceva secțiuni de platformă, ba chiar și un puzzle, cred că singurul din joc – mda, un singur puzzle, incredibil de puțin, și nici ăla greu. De fapt, pe ansamblu am simțit că jocul este mai ușor decât iteratiile sale anterioare, iar puzzle-urile, repet, mi-au lipsit. Nu, nu mă refer la puzzle-urile acelea în care potriveai tot felul de chestii sau treceai probe de logică pentru a asambla informații din care obțineai un filmuleț cu Adam și Eva zburând în curu' gol prin Paradis, căh! He-he, m-am bucurat că ălea lipsesc cu desăvârșire din joc. Mi-au lipsit puzzle-urile din jocul propriu-zis, cele pe care le rezolvi folosindu-te de personajele și aptitudinile lor.

Nici secvențele de urmărire nu mi s-au părut grele, deși sunt spectaculoase. Sub aspect cinematic și al regiei, am fost încântat de secțiunile scriptate în care trebuie să îndeplinești acțiuni aorte, precum atacarea unor căldreți în timp ce atârni de a parășută tractată de a caleașcă aflată în plină viteză. Frumos, dar, per ansamblu, cu mult sub ceea ce am experimentat în ultimele două AC-uri. Nici jocul nu e prea mare, iar locațiile sunt numai trei – Masaf, Istanbul și un mic satrucc cavernic din Capadocia. Am rămas cu senzația că efortul cel mai mare a fost de fapt pen-



tru a recrea absolut credibil, fără repetitivități și cu o grafică dumnezeiesc de frumoasă, orașul Constantinopol – o reușită totală, pentru care oamenii care au muncit la ACR merită un Nobel, un Oscar și premiul Academiei Mihailene...

Simbura mea nemulțumire e că jocul pare castrat intelectual în continuare. Deși fundalul muzical este impecabil – Jesper Kyd strikes again and again – pare făcut anume ca să nu supere pe nimeni, oferind hint-uri sonore vagi cu privire la timpul și locul acțiunii. Istanbulului din ACR îi lipsește enorm, enorm, titlul! Nu auzi chemările muzicantilor deloc, de parcă minaretele și maschele sunt puse doar pe post de exponate acolo, nefuncționale. Mă enervează cumplit faptul că nu auzi muzicini la evenimente și nu vezi populația musulmană oprindu-se la chemarea lor, așternându-și covorașele în colbul ulițelor și prosternându-se către Mecca, la modul terifiant/impresionant la care a poate face aproape un oraș întreg, la sincron. Rupine, Ubi sof, rupine, pe bune, să vă fie rușine! Folosiți o secvență cinematică anume ca să explicați Lumii că țiganii nu sunt „gipsy”, ci „romanie” (România, nenorociți îi este viitorul), dar a cultură

intreagă căreia îi voastră, Islamul, datorată existența este ignorată rușinos și penibil, în chiar inima ei de la acea vreme, vârful civilizației otomane. Nu mai spun cât de urât sunt prezentați bizantinii în joc, „cât de personaje negative” au făcut din ei...

Vorbind despre Assassin's Creed, al cărui subiect este a teorie a conspirației, nu pot să nu intru în joc la rândul meu și să spun că se vede cât de mult urăsc, visceral, ultimativ, fără sfârșit, hăd, grupurile oculte ale Occidentului pe cele două civilizații cărora le datorează totul: Bizanțul și Islamul.

Nici evreii nu au scăpat. Și pe ei l-au uitat, deși lor chiar le datorează totul (banks, anyone?). Doamne, și cât de mult mi-am dorit să aud a romanță sefardă, am sperat să fi jinit cineva de la Ubi cont de faptul că în perioada aia fuseseră alungați evreii din Spania, împrăștiindu-se, diasporă vorbitoare de ladino, în tot bazinul mediteranean, inclusiv în Constantinopol. Ah, ce bine s-ar fi potrivit „Tres hermanicas eran”, „Yedl Kule” (da, chiar fortăreața de sinistru renume din Istanbul), „Morena”, „Alta es la Luna”, „Los bilbilicos” și atâtea altele...



Nu a fost să fie, nici evreii nu prea sunt lubiți. În lume multicultural globalizată în mod corect politic și castărat intelectual în care s-a născut seria Assassin's Creed, important este doar ca țiganii să fie „romanie”, și ca mozaicurile să fie perfect alinate... Aproapa, aici am un cuvânt de apreciere pentru munca oamenilor care au făcut ACR: în jurul fundației moscheilor provenite din bazilici este respectată impecabil structura specific bizantină a construcției, cu straturi de piatră și șanțuri în piatră sau cărămidă pentru scurgerea apei. Tehnica de construcție bizantină al cărei scop era evitarea acumulării umezelii este în amănunt reprodusă vizual în joc, ceea ce m-a uimut. Mă rog, am observat asta în vreo două locuri, nu am căutat mai mult.

Până la urmă, singurul lucru care mai salvează Constantinopolul de la a deveni doar a geniață carcasă vi-

cred că tot atâtă muncă a intrat în realizarea persoanei lui virtuale, atât de credibilă, magnetică și impresionantă. După mine, ACR merită parcurs fie și numai pentru a-l vedea pe Ezio – omul va rămâne în istorie prin jocul ăsta (pun Intended). Totuși, unele din replicile lui sună a gol în urechea omului din ziua de azi, care a văzut cuvântul „libertate” devenind prosluata celor care îl rostesc cu gura mâhnită de sângele semenilor lor.

Am avut parte și de surprinzătoare incursiuni în trecut, fragmente din viața lui Altair, care au adus mult bine story-ului și atmosferei. Altair, în postaze și situații neașteptate... Ruperi de ritm și atmosferă, atât de necesare, purtătoare de mesaje și stări care m-au pus pe gânduri.

Dar, spre finalul jocului, Desmond... Cine a muncit pe tarlașul personajului alula nu are nici o vină, însă cine l-a cerut și aprobat așa... Mă opresc, dar imaginați-vă că spun

aici lucruri nasoale de tot despre șeful din Ubi căruia Desmond l-a fost copil de suflet, în opoziție cu toată pasiunea, admirația și dragostea pe care le-am pus în aprecierile pentru cel care l-au făcut pe Ezio. Încercați să vă reprezentați cât de monstruosă este mânia pe care a zăgăzuesc în acest moment.

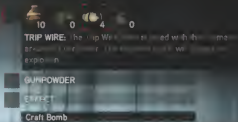
Și da, în final se revelează ceva, se încheie un ciclu – Ezio lini va lipsi (weep), mare om, mare caracter – și se lasă loc căcălău pentru o continuare a francizei la nesfârșit, sau până când puterea de cumpărare a jucătorilor va mai permite, decât fiind viitorul sumbru care ne așteaptă – al dracului Templierii...

Epilog

Uh, a fost greu! Nu am prea darmit zilele astea, dar cred că și oamenii care au făcut minunea asta de joc nu au apucat mult somn în lunile de dinaintea lansării sale. Efortul meu minor este un nesemnificativ tribut pe care îl aduc muncii lor, a unor oameni din atâtea colțuri ale Lumii – inclusiv din frumoasa Românie (pun Intended).

Inițial, privind minuția deliberată cu care în introducerea jocului sunt enumerate cele câteva studii Ubisoft, răspândite pe tot globul, care au lucrat la ACR, m-am speriat. Mi-am zis că iar o să avem parte de un joc modular, alcătuit din elemente ce nu prea se leagă organic între ele, mult prea vizibil lucrate separat, fără un geniu unificator care să sudeze totul la temperatura înaltă a viziunilor sale creatoare.

În prima sa parte, jocul a justificat această impresie a mea, născută din observarea evoluției întregii serii. Dar, acum, observare mi-a indicat la un moment



10 Bomb Crafting

zual pentru acțiunea jocului, lipsită de sufletul civilizațiilor care au animat-a, sunt conversațiile ce se aud în tot locul prin oraș, în diverse limbi – eu am identificat turca și greaca. Noroc cu ele, că altfel...

Assassin's Creed Revelations strălucește mai ales prin reconstituirea Constantinopolului și a limbărcăminții vremii. Dar, cu toate acestea, nu știu cum se face, s-a invitat din nou magia aia cludată care se înfiripă treptat și te trage la joc în seria Assassin's Creed, în pofida lipsei de substanță a acesteia (lipsă mai pregnantă în ACR decât în ACB sau AC 2). Da, Assassin's Creed Revelations m-a prins și mi-a plăcut. În asta un rol esențial l-a avut Ezio Auditore, care, el singur, face cât un Constantinopol – și





dat ceva surprinzător: Ubisoft a fost până acum în căutarea unei rețete, ale cărei componente și proporții încă nu li erau clare. Assassin's Creed Revelations aduce maturizarea acestei rețete și limpezirea ei, atât conceptuală, cât și ca execuție.

Pur și simplu, în ACR se vede clar că avem de-a face cu un produs alcătuit din două elemente. Unul este jocul, celălalt este experiența multimedia interactivă. Dacă vrei să te joci, este alegerea ta, ai o grămadă de misiuni colaterale pe care le poți parcurge. Mai mult, este decizia ta cum să le îndeplinești – poți să-ți împui să respecti anumite condiții, să folosești sau nu bombe, să chemi sau nu Asasini în ajutor, să lupți cu săbiul, să lupți de la distanță cu săgeți, cuțite sau gloanțe, să nu lupți – jocul nu îți impune nimic prea tare, te lasă să alegi și îți

pune la dispoziție toate cele necesare pentru a-ți exercita alegerea la modul cel mai eficient și plăcut. Jocul este așa cum îl faci tu, este în mintea ta, Ubi doar îți dă „unelte”, „cuburile” din care să-ți alcătuiști. Într-un fel, cred că pot spune că Assassin's Creed este o serie de sandbox-uri multidimensionale, poate chiar sandbox-urile cu cele mai multe dimensiuni din toate cele pe care le-am parcurs până acum. Acest fapt, cât și acela că exploatarea dimensiunilor suplimentare este responsabilitatea ta și ține de imaginația, inițiativa și de energia ta ludică, poate da impresia că jocul nu se leagă, că este vizibil modular. Ei bine, în Assassin's Creed jocul îți legi tu, tu ești liantul creativ care îl asamblezi clipă de clipă din ceea ce ți-au pus producătorii la dispoziție. Jocul e în tine și este tot atât de încheiat cât îl faci

tu să fie. Și nu pot să nu remarc cât de mult se apropie ceea ce spun aici de editorialul meu de luna asta, cel cu pokerul și simulatorul...

A doua componentă a produsului Assassin's Creed este experiența multimedia interactivă – adică filmul în care tu controlezi personajul principal. Aceasta nu trebuie „deranjată” prea mult de dificultăți, sau de meandre obositoare ale poveștii, ori de personaje care să pună omul la gândit, ci care să fie doar cât mai agreabile. Dar, esențial, partea de joc a Assassin's Creed nu trebuie să „atace” fundamentul experienței multimedia interactive, care este una casual. De aceea, poți parcurge Assassin's Creed Revelations ca pe un titlu casual, de largă audiență și mic efort de gameplay. Dar, poți și să intri în pielea ta de jucător și să faci din ACR, după cum am mai spus, un joc hardcore, interesant, vast, provocator.

În opinia mea, această rețetă a binomului „joc + experiență multimedia interactivă” le-a reușit aproape perfect celor de la Ubisoft în ACR, atingându-și acum maturitatea deplină, împlinită după căutări vizibile în titlurile anterioare ale seriei. Judecând din această perspectivă, Assassin's Creed este o reușită, din care fiecare dintre noi poate face o experiență de neuitat.

Înainte de a încheia, vreau încă o dată să le mulțumesc oamenilor care au muncit la Assassin's Creed Revelations. Iubesc Bizanțul, iubesc Levantul, iar creația lor mi-a oferit bucurii și trăiri pe care, altfel, nu le-aș fi cunoscut niciodată. Le sunt profund recunoscător.

Însă, cine este Marius Milea?

Marius Ghinea



VERDICT LEVEL

+

- grăbiță și arhitectură virtuală
- Cele mai bune componente de joc cu alcătuirea sandbox-ului
- Diamond
- unele replici
- lipsa puzzle-urilor

PE SCURT:

Aveți 4. Atunci sunt prea obosiți acum ca să mai faceți o plimbare de noapte a jocului, în două rânduri. Atunci vă spun: jucăți!

9

Gen: Action/Adventure. Producător: Ubisoft. Distribuitor: Ubisoft.

Platforme: GameCubes și ON-LINE. assassinscreed.ubi.com

Alternativă: whatever

Un mare greutate și putina recomandă altceva.



Apocrifă e platforma lui Dumnezeu

El Shaddai: Ascension of the Metatron este un joc de acțiune și platforming japonez inspirat, sau cel puțin așa pretind producătorii, din Cartea lui Enoh. Cartea lui Enoh, spune Wikipedia, este una dintre cele mai vechi scrieri biblice, care a fost scoasă din Biblia canonică, fiind catalogată apocrifă de către teologi. Enoh, potrivit Genezei, este al șaptelea patriarh după Adam. El este fiul lui Iared, care este fiul lui Mahalaleel, fiul lui Cainan, fiul lui Enor, fiul lui Set, fiul lui Adam. Un fiu al lui Enoh este Metusalem, tatăl lui Lameh, tatăl lui Noe. Încă puțin și vă spun cum e jocul. Pentru cultura voastră generală, El Shaddai este unul din numele lui Dumnezeu. Și mi-ar fi lungit articolul cu vreo patru pagini dacă aș fi avut timp (și înclinație) pentru o docu-

mentare temeinică în acest domeniu. Fiindcă m-am mulțumit doar cu o cunoaștere superficială a acestui subiect, numai bună pentru a condimenta discuțiile la mai multe berii, va trebui să vă mulțumii și voi cu puținele chestii care mi s-au părut... cool. Revenim. Metatron, considerat de unii manifestarea angelică a patriarhului Enoh (din câte imi aduc eu aminte, Enoh și ilie sunt singurii care au fost ridicați la Cer înainte de moarte) și singurul înger care a cunoscut viața de pământean, este arhivarul ceresc. De asemenea, cuvântul Metatron este echivalentul numeric al lui El Shaddai în gematria (știința care se ocupă cu interpretarea spirituală a valorilor numerice ale cuvintelor) ebraică. Do the math. Cunoșcând aceste lucruri, probabil v-ați aștepta ca El Shaddai să fie un God of War cu îngeri. Nici pe departe.

Jos, jos, jos în Tartar jos

Revenind la apocrifele lui Enoh, ne interesează în mod special Cartea Veghetorilor, un fel de wikipedia îngerească, căci ea este sursa principală de inspirație a lui El Shaddai: Ascension of the Metatron. Probabil o lectură scurtă vă va ajuta să asimilați mai bine povestioara din El Shaddai. Care, de una singură, pare cam dezlanată săracă. Sau poate nu, căci mare și apocrifă e mintea japonezului și meșter mare e cel care o pricepe. În principiu, o ceată de îngeri (două sute după recensământul lui Enoh din Cartea Veghetorilor) se pogorâre printre muritorii, se împreună cu fiicele pământenilor, dând naștere Nefilimilor. Își construiesc un tum invizibil de unde veghează asupra pământenilor care, încet, încet, încep să uite de Dumnezeu și să se închine noilor veniți. Job-ul





tlău, adică al scribului ceresc Enoh (un individ blondiu, cu blugi și o firmă, ușor androgin... după tipicul ingereșc și al benzilor desenate japoneze), este să vânezi căpeteniile ingerilor căzuți. Într-un action cu iz de platformer.

Japonez. Fac o paranteză și vă redau în toată splendoarea lui primul mesaj care m-a întâmpinat când am deschis messenger-ul în dimineața imediat următoare unei discuții despre El Shaddai, purtată într-o cărciumă cu Andrei și un amic care nu văzuse jocul: „OK... Gabriel e o femeie... dar de ce are Enoh țâțe?”. O întrebare absolut legitimă, dar eu am blocat imaginea unui Enoh cu săni. Prefer să le spun pectorali și să cred că sunt rezultatul alimentației sănătoase și al unui regim strict de exerciții fizice, nu rodul imaginației bolnave a unui japonez ușor fu... mistificat chimic. În plus, după cum îi spuneam lui Caleb, am preferat să mă bucur de excursie în puținul timp alocat de stă-

există, desigur, categoria cea specială și ușor de jignit, care l-a obligat pe producători să ne asigure că „Acest joc a fost dezvoltat de o echipă multiculturală și multireligioasă”. Lor și sensibilităților lor n-am ce le face. Greu cu interpretarea asta...

Însă elementul care separă El Shaddai de armata de action-uri din ultimii câțiva ani este stilul grafic. Producătorii au ales să abandoneze fotorealismul atât de prețuit de hooarele de cumpărători în favoarea unui stil grafic abstract. Punct ochit, punct lovit. Au dovedit că până și tabletele lor grafice au 2^o oo.

Rezultatul este, în lipsa unui cuvânt mai bun, de-a dreptul trippy. Fără să exagerez, El Shaddai este o experiență vizuală extraordinară căreia l-aș face un deservicu dacă mă apuc s-o ațtem pe hârtie. Va trebui să mă credeți pe cuvânt. Ce e important e că El Shaddai vă duce în loc luminat, în loc cu verdeață, unde cetele ingerilor trag acid. Ușergic. Pentru aceasta, mulțumiri directorului artistic Sawaki Takeyasu (Okami, Devil May Cry).

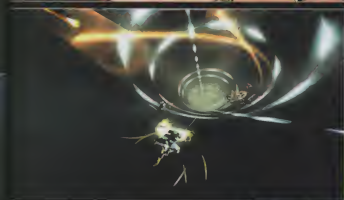
Între timp, pe Pământ

Sistemul de luptă nu este deosebit de complex, însă propune câteva concep-

te interesante. Printre care, puritatea armelor. Pe măsură ce folosiți o armă, aceasta se încarcă cu energii negative. Când atinge gradul maxim de impuritate, devine complet ineficientă și trebuie purificată, moment în care deveniți foarte vulnerabili. Aveți la dispoziție doar trei arme: Arch, Veil și Gale. Pentru meele rapide și protecție medie, meele extrem de lent și protecție maximă (a se citi „imunitate” când blocați) și ranged. Cam puține. Dar nu-i nimic, nici inamicii nu sunt atât de variați și, în rare cazuri, veți lupta cu mai mult de trei în același timp.



E de la cluperci, Mario



piniere și să las interpretarea cui se pricepe mai bine. Păreră mea sinceră, dar ușor neavizată, este că povestea are ce oferi unui jucător cu timp, răbdare și o înclinație spre ezoterism. Pe de altă parte, privind gânditor la blugii (de firmă, cum altfel) lui Lucifel, ghidul tău care vorbește la mobil cu Dumnezeu, parcă l-aș da puțină dreptate și lui Caleb, care acuză jocul de prea mult ezoterism. Mai





Arca lui Enoch



Există un singur buton pentru atac (care nu e chiar Teh Awesome Button, dar nici mult nu apare), iar combourile depind de ritmul în care acționezi butonul. A, armele trebuie smulse din ghearele inamicilor, o altă particularitate a lui El Shaddai: Simplu. Pe nivelul de

minatj jocul. Așa o fi, deși nu bag mâna în foc. Cei obișnuiți cu baletul marțial și abundența de combo-uri, abilități și așa mai departe din Devil May Cry sau Bayonetta vor strâmba puțin din nas. Dar, probabil, vor rămâne pentru peisaje.



difficultate normal, majoritatea luptelor nu vor ridica probleme nici măcar novicilor. Totuși, pentru a nu-ți lăsa impresia că gata, ai apăsă pe un buton și ești zeul luptei biblice, ocazional ești asaltat de câte-un îngeraș căzut care-ți aduce aminte că, în marea schemă cosmică, ești un neica nimeni. Adică te bate de-ți sună apa în cap, după care te lasă să înalțezi în poveste. Cu lecția învățată. Am înțeles că pot fi bătuți, dar până acum nu mi-a reușit. Personal, sistemul de luptă nu mi se pare extraordinar, dar mi se spune că își arată potențialul pe nivelurile de dificultate mai mari, care devin disponibile după ce ter-

El Shaddai ne mai oferă și o porție mărlică de platforming. Ba chiar există momente în care se transformă într-un side scroller 2D nu foarte greu (deși mi-a pus răbdarea la încercare în vreo două rânduri), dar la fel de... sărit de pe fix ca și porțunile 3D. Un fel de Mario în care clipercuțele les vesele din portul USB, dansează halucinant și îți oferă mai mult decât sănătate.

Din orice unghi ai privi problema, e clar că a juca El Shaddai seamănă foarte mult cu a-l privi pe Chief, zis și Mustaș, în timp ce spală mașina conducerii. Cu ochii minți, căci altfel veți zări doar un mustăcios cu un furn-tun în mână. Trippy. Jetul de apă se plimbă hipnotic pe suprafața neagră ca păcatul a SUV-ului drăcesc, detergentul alb formează mici arhangheli cu ochi triști pe oglinzile retrovizoare, iar mustașii luxuriantă a lui Mustaș freamătă în bătaia vântului de asfințit și, dacă ești îndejuns de atent, printre gemetele sumbre ale fi-relor de păc, poți desluși corurile îngerești cântând AMR-ul Apocalipsei. A, nu v-am spus, Mustaș este omul nostru bun la toate. Legenda spune că dacă îi numeri firele de păr din mustaș, afli câte zile mai ai de trăit... Revenind la El Shaddai, voi recunoaște că nu e tocmai jocul pentru care mi-aș cumpăra o consolă, dar în mod sigur aș da banii pe el dacă aș deține una. Atât.

cioLAN

VERDICT LEVEL



- atmosferă
- stilul grafic
- povestea (pentru unii)
- poveștea (pentru alții)
- puține tipuri de înarmări
- camera (uncon)

PE SCURT:

0 experiență vizuală extraordinară.

8

Team Action Producător: Ikonix Tokyo Distribuitor: Regolith Entertainment
ON-LINE: elshaddai.com

ALTERNATIVA BAYONETTA

(dacă dorești să rămâi pe domeniul întregesc, dar aveți nevoie de un sistem de luptă mai complex, încercați Bayonetta. Cu condiția că nu îl veți juca prea în serios).

*Din 10 bărbați care au băut bere
ca să agate mai ușor, 8 sunt deja
acasă cu net-ul deschis. Ceilalți 2
vorbesc între ei.*

Doar gustul contează.

www.ciucpremium.ro



Din apă pură de Harghita

0 bere dintr-o mie.

www.consumaciucpremiumresponsabil.ro



GEARS OF WAR 3

Capitolul final al unei
aventuri exclusiviste
de zile mari



La naiba, lara pierdut Steaua!



Regina e mereu aproape.

Da și nu prea, având în vedere că primul Gears of War a fost lansat, într-un final, și pentru PC. Înșă șansele de a-l vedea continuările portate sunt slabe, Gears of War 2 și 3 fiind ca și bătute în cule de Xbox 360 pentru totdeauna, consola produsă de Microsoft având numai de câștigat de pe urma acestora. Dar ar fi nedrept să acuzăm acest model de exclusivism, pentru că indiferent cum ar sta treaba, oamenii de la Epic Games ne-au oferit o trilogie fantastică, ce culminează acum cu cel mai bun joc din serie. Gears of War 3 pune capăt poveștii cu o campanie mai viscerală și mai antrenantă ca niciodată, oferind în același timp o experiență multiplayer de zile mari, greu de egalat. Modulul de joc, ca și opțiunile de a-l experimenta în mod cooperativ alături de alți trei jucători, s-au înmulțit și ele, lupta pentru supraviețuire împotriva hordelor Locust, Lambert și a propriilor demoni cu care luptă fiecare erou în parte câștigând proporții fenomenale.

Din nou pe Sera

Tragedia, distrugerea și moartea sunt omniprezente în fiecare dintre jocurile seriei de până acum, iar Gears of War 3 păstrează, ba chiar încearcă să le amplifi-



Bull!

ce. Ultimul capitol ne spune povestea unor oameni care se agăță de orice speranță pentru a-și asigura supraviețuirea, ce trăiesc izolați la bordul vaselor, pe mare, sau închiși în avanposturi, drept consecință a eșecului cu care s-a soldat ultima încercare de a scăpa de invadatorii sosiți din adâncurile planetei. Aparent, pentru a scăpa de Locust, lui Marcus Phoenix și camarazilor săi din Delta Squad le lipseau niște femei în echipă, plus o mână de personaje noi, la fel de domice să pună capăt războiului. Și nu ducem lipsă nici de vedete, unul dintre personaje fiind interpretat de către Claudia Black (a.k.a. Aeryn Sun din serialul SF Farscape), iar altul, de către rapper-ul Ice-T, care reușește un rol memorabil, chiar dacă foarte scurt.

Povestea din Gears of War 3 este mai complexă și scoate în evidență o serie de personaje ce nu au beneficiat de prea multă atenție până acum. Dacă povestea tragică a lui Dom, care de această dată la o turmă și mai dramatică, ne era deja cunoscută, acum i se oferă lui Cole-Train șansa de a străluci în lumina reflectoarelor alături de Marcus Phoenix. De fapt, cei de la Epic Games l-au dedicat un întreg nivel din joc, lasându-ne să-l controlăm de-a lungul acestuia.

Însă Marcus, din întreaga echipă, este cel în jurul cărui orbitează destinele omenirii și ale rasei subpamantene ce luptă

pentru același lucru - supraviețuirea în detrimentul celorlalte, iar Regina lor este mereu în preajma lui ca să-l oprească. Bătălia din Gears of War 3 este mai dramatică și mai imensă, identificarea cu personajele principale realizându-se atât de ușor, încât te trezești participând cu trup și suflet la evenimentele din joc, dar fără a simți obligația de a o face într-un anumit scop, altul decât acela de a da o mână de ajutor oamenilor de pe Sera.

Emoții trec însă în plan secundar atunci când se lîncing horele cu forțele Locust și mutații Lambert, aceștia atacând adesea cu o determinare legată din comun, neobișnuiți, aplicând tactici defensive și evazive demne de orice jucător uman. Și o fac în număr mare, determinându-te să te miști rapid și eficient pentru a-i scoate pe toți din schemă, sigilându-le căile de acces



Vă mulțumim că ați ales Linia Aeriene Locust.



O ganganie insistență.



Plu! Plu! bă, că-mi rupi mână!

pentru a-i împiedica să te copieze numeric. În acest sens, avem la dispoziție întregul arsenal cu care ne-am obișnuit până ieri, alături de câteva aditii notabile, ce includ o puternică armă cu lunetă și supermitralieră grea Vulcan, ce poate fi deplasată din loc în loc numai cu ajutorul unui coechipier.

Bătăliile nu sunt numai provocatoare, dar și distractive, dificultatea lor fiind astfel dozată încât să te țină în priză de la un capăt la celălalt al campaniei. Aceasta nu durează mai mult de 12 ore, deci nu este prea lungă, însă își atinge scopul cu vârf și îndesat, căci plusează cu dirijabile organice, la bordul cărora ne putem înălța spre



Un Brumak de toată frumusețea. Se zice că Locust l-ar fi obținut din maimuță....



Popi Goes the Weasel.



Atacul la drijbă nu mai are secrete pentru nimeni.

cer, monștri marii, inamici cu armuri aproape inepetabile și o regină Locust mai fioroasă ca niciodată.

Exelență

Din primele momente, Gears of War 3 nu are cum să nu te impresioneze din punct de vedere vizual, jocul având la bază cea mai nouă versiune a engine-ului Unreal 3, de ale cărei caracteristici noi profită la maximum. Totul, absolut totul este atent modelat, iluminarea este ceva de vis, fiecare locație are o frumusețe aparte, iar Sera pare mai vie ca niciodată. Practic, nu cred că există titlu mai arătos pe Xbox 360 la ora actuală, console în sine luptându-se cu greu ca să susțină în condiții optime minunția vizuală. Așadar, să nu vă mirați dacă pe aici veți experimenta sacadări.

Despre componenta audio, din nou, numai de bine. Atmosfera terifiantă este susținută de o coloană sonoră pe măsură, iar voice acting-ul este atât de reușit, încât nu vei avea nicio problemă să te identifice sau să simpatizezi cu eroii și chiar să le înțelegi mai bine dușmanul.

Dar poate că cea mai importantă caracteristică a campaniei single player o reprezintă posibilitatea de a fi parcursă în mod cooperativ, alături de trei prieteni via Xbox Live, sau în dol, offline, pe aceeași consolă și împărțind ecranul în două. Chiar dacă partenerii controlați în mod normal de AI se descurcă exemplar, vă asigur că experiența coop poate fi net superioară, mult mai antrenantă.

Acțiunea este alertă, pe alocuri chiar foarte viscerală, atacurile „la drijbă” sunt la fel de satisfăcătoare, sistemul de cover funcționează perfect, iar armele sunt puternice și îți asigură atingerea țelului final. Indiferent de combinația aleasă. Per total, putem spune că avem de-a face cu un pachet single player complet, secundat de o componentă multiplayer excepțională.

Multiplayer

Așadar, există viață și dincolo de campania solo, și este foarte de agitată, oferta de moduri de joc competitive fiind pe cât de variată, pe atât de consistentă. Măcelul online se desfășoară pe zece hărți realizate la mare artă, iar matchmaking-ul defectuos, o pată pe primul joc din serie mai ales, a fost dat uitării. Hărțile sunt diverse, bonusuri sunt cu dulumul, serverele sunt populate, ba chiar și gameplay-ul pare mai fluid.



Horde Mode - scapă cine poate.



O armură mecanizată cât se poate de utilă pentru îndepărtarea dăunătorilor.

Ca noutate, Epic Games a implementat un sistem de creștere în nivel mai provocator, alocându-i diverse ținte pentru a dobândi medalia și avansa în rang. Poți debloca noi personaje de folosire online, skinuri pentru arme și o grămadă de alte brizbrizuri ce te fac să nu lași joaca deoparte din dorința de a le avea pe toate sau cât mai multe. Mai nou, poți chiar să lovești un inamic în timp ce sari din cover, acțiunea fiind mult mai variată grație unor tipuri noi de atacuri melee, dar și arsenalului mai variat. Să luăm drept exemplu noul pușcăci cu două țevi rețezate - trebuie să fi foarte aproape de țintă pentru a afecta inamicul în vreun fel, iar de la distanță foarte mică poate elimina până la trei adversari dintr-un foc.

Oamenii de la Epic Games s-au gândit însă și la începutătorii într-ale francizei, acestora fiindu-le rezervat propriul lobby în care se pot întâlni și câștăi între ei până când se deprind cu mecanica de joc specifică jocului. Odată terminat antrenamentul, se vor putea arunca liniștiți în întâmpinarea veteranilor, care îi vor zdrobi cu plăcere.

Dar chiar și în cazul în care ești spulberat atât de des încât să-ți vină să te urci pe pereți, jocul îți-a rezervat ocazia de a te răzbuna pe adversari controlați de AI, ale-

gând modul de joc Horde. În cadrul acestuia, o echipă de până la cinci jucători trebuie să colaboreze pentru a ține piept unor valuri aparent interminabile de inamici Locust, elementul strategic constând în faptul că este permisă construirea unor structuri defensive între runde, pentru a-i încetini. La polul opus avem modul de joc Beast, ce permite unui număr de patru jucători să joace din pielea reprezentanților rasei Locust și să încerce eliminarea unităților AI ce pozează în supraviețuitori. Așadar, Gears of War 3 ne oferă moduri foarte distractive de a ne petrece în continuare timpul în compania lui, chiar și după terminarea campaniei single player. Totuși e să beneficiezi de o conexiune stabilă la net și un cont Xbox Live Gold, care, evident, costă. Bine măcar că nu este prea scump.

Sfârșit?

Dacă vorbim despre peripețiile lui Marcus Phoenix, da, acestea au ajuns la final, însă universul Gears of War



este mare, iar cei de la Epic Games au dat de înțeles că nu-i oprește nimic să exploateze o cu totul altă față a acestuia, poate chiar să realizeze un soi de prequel. Până atunci însă, Gears of War 3 pune capăt trilogiei cum nu se putea mai bine, lăsând în urmă o serie care a evoluat constant și perceptibil, cu fiecare joc. Noua campanie este consistentă, plină de acțiune, iar modulurile de joc online competitive sunt ceva ce orice fan al seriei nu are voie să rateze. Gears of War 3 este un final perfect.

KIMO



Gata, I-am spart!

VERDICT LEVEL

- grafică excelentă
- gameplay fluid cauză, bazează pe un design de cover și proiectile
- multijocul antrenant
- prețuri accesibile
- mai puțin de postmodding

PE SCURT:

Gears of War 3 este un final excelent pentru o trilogie cu via rădăcină în lăzile. Oferă o campanie antrenantă, provocatoare și o componentă multijocul genică.

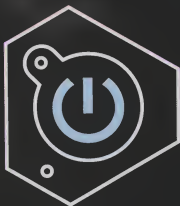
Game: **Produsător:** **Distribuitor:**

Microsoft: **ON-LINE**

ALTERNATIVA F.A.R. 3

PRINCEPSUL JOCULUI

HARD



RESET

Inamicii fac plici

Sumedenia de FPS-uri militare care ne îngroapă în molozurile arabe începe să mă scârbească. De unde atâta ură către frații noștri islamiști nu înțelege. Parcă ei l-ar fi omorât pe Iisus. Parcă de la ei vine seceta. Parcă ei sunt responsabili de pensile mici și criza medicamentelor compensate. Ei au vândut flota și au măritat Romtelecomul. Ei l-au votat pe Bush și ei fac teste nucleare în Polinezia. Săracii, doar vor să se bată între ei pe două capre și un puț de petrol.

Hopa! Cuvântul magic. Nu puț. Chiar, care e femi-

ninul de la puț? Fântână, nu? Așadar, nu puț. Ci petrol. Căci ei, săracii, nu sunt îngropați doar în nisip, ci și în petrol. Iar petrolul este aurul negru. Pardon, aurul african-american, ca să nu se supere Dr. Dre. Așa că tineretul trebuie obișnuit cu gândul că și în 2020, când va fi numai bun de trimis pe front, acest front va fi cel arab. Să nu cumva să creadă că s-ar putea lăsa un conflict și în spațele blocului. Ar fi păcat.

Dar divaghez. Vrei să împuști, dar nu vrei să mai împuști turbane? Nu vrei să-ți mai crească viața după ce

ai luat un glonț în piept? Nu vrei să alergi dintr-un cover în altul, mișcându-te ca un ninja? Vrei un joc ca Doom sau Quake, Serious Sam sau Painkiller? Un joc clasic în care nu ți se strânge inima în tine când dărimi blocuri de zece etaje în Teheran, doar pentru că <introdu motiv aleator aici>. Bine al venit în Hard Reset!

Ai Ai?

Primul lucru pe care trebuie să îl spun legat de acest joc este primul lucru pe care l-am simțit când

No, care ai o șurubelniță în cruce?



Avlon, cu motor, la-mă și pe mine-n zbor



Nu băga blitz-u'n ochii



Iar aici m-am lovit când mi-a sărit lanțul la toacă



m-am întâlnit cu primul robot: jocul nu va fi deloc ușor. Și a fost ca o gură de aer proaspăt. Am zămbit ușor, am fluierat admirativ și m-am așezat mai bine în scaun. Hard Reset o să fie fain. Și așa a fost.

După fiecare luptă, mă uitam la resturile fumegăn-de din jurul meu, la zecile de bucăți de roboți împrăștia-te pe toată strada și mă minunam că am reușit să rezist la un atac de cinci minute cu 10 la sută viață. Mă așezam și mai bine în scaun, pregătindu-mă pentru următorul val, care va fi și mai crâncen de doborât. Căci jocul devine din ce în ce mai greu. Tot mai greu. Tot mai fain.

Din nefericire, povestea nu e strălucită. Mare lucru nu am înțeles din ea. E un Matrix, cu un profesor care se gândește să-și sacrifice pe cei puțini pentru cei mulți... Dubios. Pe tot parcursul jocului, am simțit că fiecare început de capitol în care povestea se narează printr-o bandă desenată era doar ceva ce mă oprea să demontez mai repede alte tipuri de roboți. Cu toate acestea, nu am dat niciodată skip, așteptând să se mai lămurească un pic situația. Dar nu. Tot în ceașă am rămas până la final. Înăi farmecul lui Hard Reset nu stă în poveste, ci în modul clasic în care se petrece acțiunea. Uitasem că de tare îți bate inima în piept când viața nu ți se regenerază. Departate sunt zilele în care, când viața se apropia de



zero, te ascundeai după un perete, iar inamicii te lăsa-u în pace până eryl din nou apt de luptă. Acum trebuie să lupti cu adevărat pentru supraviețuire. Să ții cu dinții de fiecare punct de viață și să nu lași pe nimeni să se apropie de tine. Căci dacă se apropie, ai belit-o. Rău!

Ca să facă lucrurile și mai antrenante, Flying Wild Hog, compania producătoare și distribuitoare, a ales ca inamicul să se miște mult mai repede ca tine. Unii ar putea spune că face jocul artificial de greu. Eu spun că este absolut normal. Dacă cineva vrea să construiască un inamic pentru cineva, o face astfel încât acel cineva să aibă cât mai puține șanse de câștig. Iar o inteligență artificială care vrea să distrugă omenirea și care construiește roboți pe bandă rulantă, de ce ar face roboții lenți și ușor de evitat când poate să-și facă rapid și perfizi?

► Ok, și aici unde găseam meniul cu pizza?

Din această cauză, de multe ori te vei vedea pus în situația de a nu putea evita un robot ce te șarjează, deși îl vezi de departe că urmează să te calce în picioare. Pur și simplu condiția ta fizică umană nu îți permite să te miști mai repede de atât. Ca să nu mai vorbim despre posibilitatea de a evita rachetele unora și gloanțele altora. Este de departe jocul în care mi-am încasat-o de cele mai multe ori în ultimii doi ani. Dar am încasat-o cu zămbetul pe buze.

Să nu credeți că totul este despre încasat în joc. Nu mergi dintr-o moarte în alta. Te vei descurca de fiecare dată, vei face cumva să ieși în viață din fiecare luptă, dar asta mai ales mulțumită faptului că fiecare roboțel pe care îl faci bucăți lasă să cadă ori munițiile ori o trusă medicală care te mai scoate un pic din rahat. Dar tot timpul la limită. Evident, dacă ești gură cască, ți-o lei pe coajă de nu te vezi.

Ca să te ajute un pic împotriva hoardelor controlate de AI, pe tot parcursul jocului vei găsi bănet pe care îl vei folosi să îți îmbunătățești armele, să cumperi altele noi, să-ți creșți viața și scutul. Dacă ai baftă, vei da din greșală și peste teancurile de bancnote ascunse prin tot felul de colțoare secrete ale fiecărui nivel. Căci da, Hard Reset a reintrodus sistemul de locații secrete la care poți ajunge din greșală sau după eforturi sifrice. Nu am crezut că un FPS se poate transforma într-un puzzle game până când nu am jucat Hard Reset. Dacă vei să ajungi să lei banul gros, în fiecare nivel există un loc în care trebuie să îți pui mîntea la contribuție mai ceva ca la rezolvarea unei integrale triple.

Din loc în loc, pe parcursul nivelurilor, există niște aparatură care îți permite cheltuirea banului obținut greu. Chiar dacă nu vei culege tot bănetul din spațiile secrete, tot îți ajung bani luați de pe urma roboților pentru a





Per total, este un joc demn de laudă, mai ales că este primul proiect al unei companii prospere, care nu l-a lăsat curajul să facă ceva clasic și în același timp original, într-o lume digitală care momentan este stăpânită de cu totul și cu totul alte reguli. Păcat că povestea nu este prea bine spusă și nu te implică sentimental în joc. Este doar o scuză pentru a te trimite să tot omori AI. Asta doar pentru aproximativ cinci ore de joc.

Gameplay-ul nu era nimic dacă nu ar fi fost combinat cu o atmosferă potrivită unui asemenea joc. De la bun început te simți prins într-o lume foarte asemănătoare cu cea din Blade Runner. Un oraș foarte tehnologizat, aflat într-un etem întineric, luminat doar de firmele luminoase, holoarme și explozii. Efecte de lumină in-



Folosește frâna de motor!
Folosește fr...

- realizare grafică de excepție pentru un joc
- arme care se completează elegant
- un gameplay cu pe viu și acțiune furibundă
- povestea este ca și înexistentă
- puține ore de joc
- arme prea puțin diferite actualiz.

PE SCURT:

Vezi spune nu acestul joc. Mai ales dacă ești sătul de noua generație de FPS-uri și îți e dor de acțiunea furibundă din Counter-Strike și de atmosfera apăsătoare din Quake.

Cur:	Producer:	Distributor:
1994	1994	1994

CERINTE MINIME:

ALTERNATIVA SERIOUS SAM

Deși nu este considerat din punctul de vedere al auzului, Scurtuș San este cel mai aproape din punctul de vedere al gameplay-ului. Inamicii nu îți vin în față, înmoldându-ți în jur, ci ajung aproape de tine pentru a-ți rupe capul.

Nu lăsați Locuința Digitală deschisă...

Securitate imbatabilă pentru rețeaua wireless



Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă.

Cu criptare ce poate fi configurată prin simpla apăsare a unui buton (WPS), Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă se asigură că dvs. sunteți singura persoană care știe parola rețelei. Beneficiați în plus de viteze superioare și acoperire Wireless N, conectivitate Gigabit și abilitatea de a prioritiza conținutul audio sau video, pentru o experiență pe Internet fără întreruperi.

Este unul dintre cele mai bune routere existente acum pe piață, la preț excepțional!

**Creați-vă propriul
spațiu digital.**

www.dlink.ro/digitalhome
www.dlinkforum.ro



25 YEARS
of technology & innovation

D-Link
Building Networks for People

HEROES OF STALINGRAD

www.level.ro



serie atunci când îți este lumea mai dragă. Însă în Red Orchestra 2 nu poți alege orice armă îți dorești, rolurile și tipurile de arme dedicate acestora fiind limitate în cazul partidelor online. Astfel, jocul împiedică echipa să se chezească cu un singur tip de armă (pusă cu lunetă fiind cea mai răvnită) și să domine cu lejeritate harta pe care se desfășoară ostilitățile. Obținem astfel mai mult realism, dar și un balans între forțe. Mai mult decât atât, trebuie să ridici arma la ochi pentru a ținti inamicul, pentru că nu ai alt indicator vizual. Prin urmare, în majoritatea situațiilor, să tragi de la sold nu este o opțiune, pentru că riști să tragi alurea, deci vei petrece foarte mult timp uitându-te prin cătarea armei, fapt ce te obligă, într-un final, să caști ochii cât cepele la ceea ce se întâmplă în jurul tău.

Un specimen aparte este mitraliera grea, cu care ai toate șansele să nu nimeriți nimic dacă tragi de la



voie să adormi în acea poziție.

La capitolul clase, trebuie menționat faptul că unele sunt mai speciale decât altele și sunt dedicate jucătorilor foarte experimentați. De exemplu, Squad Leader-ii pot ordona membrilor unei echipe să la cu asalt un obiectiv sau să mențină o poziție și pot arunca cu grenade fumigene pentru a-și feri camarazii de ochii inamicului. La rândul lui, Squad Commander-ul are una dintre cele mai importante sarcini, pentru că poate chema un avion de recunoaștere, pentru a identifica pozițiile adversarului, și solicita foc de artilerie asupra acestora. Un alt rol interesant este acela de Tank Commander, ce-ți oferă șansa de a controla un tanc pe câmpul de bătălie (dar nu pe orice hartă) și de a măcelări dușmanul din cunșul blindat al acestuia. Interiorul tancului este detaliat și chiar te poți așeza pe oricare dintre cele patru scaune, pentru a controla diverse aspecte mai bine. Astfel, dacă unul dintre membrii echipajului este

ucis, un altul din interior îl poate lua imediat rolii în primire.

Partea mai puțin plăcută a realismului este că poate deveni enervant, mai ales într-un joc în care un singur glonte te poate curăța. De exemplu, există posibilitatea de a te bandaja atunci când ești rănit, dar nu o poți face întotdeauna. Apoi, perioada de timp în care zaci degeaba la pământ, fără a putea face nimic altceva decât să sângerezi cu spor, depinde de zona în care ai fost împușcat. Uneori, durează foarte mult, ceea ce este frustrant.

Mai vrea careva?

Clar, nu este pentru oricine. Cu toate acestea, merită, pentru că aduce prospețime într-o pădure de FPS-uri generice și reușește să te impresioneze. În plus, producătorul a promis că va oferi în curând noi tancuri (momentan sunt doar două modele), arme și expansion-uri.

KIMO

VERDICT LEVEL

- realismul
- atenția la detaliu
- armele
- engine-ul strălucind în continuare după o optimizare

PE SCURT:
 Battlefield 2: Heroes of Stalingrad este un FPS deosebit, cu toate astăzi de multă acțiune pe realism, întrucât nu elaborează cu plăcimelele game Call of Duty sau Counter-Strike nu vor opoziția. Fără hărnicie al generalilor se pot bucura.

8.5

Game FPS Producător: Sledge Interactive Distribuitor: Sledge Interactive
 Oficiu: www.sledgeinteractive.com ON-LINE: www.battlefield2.com

CERINTE MINIME: Procesor: Dual core 1.5 GHz Memorie: 2 GB RAM
 Acțiune: 10 GB HD 1000 x 1000 x 1000 MHz 1000 MHz 1000 MHz

ALTERNATIVA BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2
 Similă varianta, Bad Company 2 se apropie de Red Orchestra 2, însă este suficient de accesibil pentru a înlocui toate categoriile de jucători, de la începător și amator.

FIFA 12

GOOOOOOOOOOOO...

Este din nou momentul acela al anului în care FIFA celor de la EA își face apariția în redacție. Este din nou momentul acela al anului în care fac ce nu fac niciodată. Mă rog să vină varianta de consolă a unui joc și nu cea de PC. Pentru că, dacă vine cea de PC, e jale. De multă vreme, Electronic Arts a arătat mult mai multă deferență consolelor decât PC-ului, transformând variantele pentru calculator în clone jalnice ale jocului.

Dar a venit ce trebuie. FIFA 12 era anunțat ca fiind varianta cu cele mai multe schimbări aduse jocului din ultimii ani. Fiecare joc de până acum a adus câte o schimbare mai mare sau mai mică față de predecesorul său, dar FIFA 12 trebuia să fie mama lor. Cap de afiș au fost trei adiji mari și late care anunțau schimbări majore în modul de abordare a jocului, și anume Tactical Defending, Precision Dribbling și Impact Engine. S-a vorbit mult despre ele înainte de lansarea jocului, iar cei de la EA au avut o campanie de promovare extraordinară de agresivă prin care vindeau aceste idei ca pe o a

doza venire pe pământ a lui Mesia. Cap de afiș pentru ei a fost noul impact engine care, deși nu aducea o mare schimbare de gameplay, modifica foarte puternic impresia de realism indusă privitorului.

Impact engine-ul este o caracteristică la care cei de la EA lucrează de mai bine de doi ani și vrea să aducă pe terenul virtual realismul găsit pe gazonul IRL. Toate traller-ele de dinaintea lansării jocului arătau jucători care se izbeau ca bezmeticii unui de alții, zburau ca popicele și rețezăți ca la Mărășești. Dar într-un cadru frumos aranjat și cu o bună coregrafie. Apoi a venit demo-ul, iar după demo au venit filmările de pe lutub în care acest impact engine a născut adevărați monștri. Și m-am speriat. Mă așteptam să joc într-un picior sau cu pălăneni ce se scurg sub teren. Dar nu este chiar așa. În 99% din cazuri, chiar funcționează cum trebuie, puține sunt momente-

le în care mă tăvăleam pe jos de râs în urma tumbelor caraghioase făcute de ragdolls pe teren.

... OOOOOOOOOOOOOOOOOO...

Pentru cel cărora nu le place schimbarea sau au jucat ca bezmeticii FIFA 11, noul sistem de joc în apărare a fost un chin. Dar după ce am strâns din dinți primele cincizeci de jocuri în care am primit goluri cu nemiluita și am înjurat ca birjarii toți sfinții și dumnezeii, am început să ne ignorăm reflexele și să jucăm după noile reguli. Am văzut lumina! Cum nu s-au gândit mai devreme să facă sistemul de apărare așa? Este atât de logic și cu mult mai aproape de realitate.

Dar să nu vorbesc în gol și să vă și spun de faul pe



se întâmplă. În jocurile de dinainte (și mai ales FIFA 11) apărarea era probabil partea cea mai ușoară a jocului. Trimețai jucătorii ca bezmetici pe atacator, făceai ce făceai să ajungi lângă ei și șterpeleai mingea cu ușurință în mod automat. Evident, trebuia și un mic factor de skill ca să citești adversarul, pe unde aleargă sau cui vrea să dea pasă, dar ideea era că, dacă ajungeai lângă el, era foarte ușor să îl depozedezi. Excepteai făceau jucătorii de mare clasă care făceau dribling după dribling sau undolui nebunștii. Acum nu mai e așa. În mod automat, jucătorul nu mai face nimic, dar controlat cum trebuie, este o adevărată armă împotriva apărătorului. Cu doar un buton apăsat, apărătorul aleargă la o distanță bine determinată de atacator, menținută la infinit atâta timp cât nu-l pui să facă altceva. Acest marșaj la jucător se

EA SPORTS FOOTBALL CLUB

LEVEL 21

Liamson

SUPPORT YOUR CLUB



3RD

Total Fans: 802,154

Rank PIS Rating: 18

- 1 Tottenham
- 2 Chelsea
- 3 Arsenal
- 4 Liverpool
- 5 West Ham Utd

CHALLENGES

LEADERBOARDS



M. LeClair31

XP: 250/1000 LEVEL 100

1ST



BillerEA

XP: 550/1000 LEVEL 82



Jason24

XP: 925/1000 LEVEL 75

3RD



face apăsând pasă (X/A pentru PS3, respectiv X360), iar în funcție de cum tragi sau împingi de LS, marșajul îl faci mai larg sau mai strâns. Evident, fiecare cu avantajele și dezavantajele lui. Ce contează extraordinar de mult acum este momentul în care vei intra la depozedare. Secunda în care alegi să întinzi piciorul în față este diferența dintre gol sau contraatac. Odată ce ai ratat depozedarea, jucătorul tău este dezechilibrat, iar cel advers a pînșit spre poarta ta liber ca pasărea cerului. Pentru a evita aceste situații, este posibil să chemi cu R1/RB un al doilea jucător la presing, cu care ai putea încerca depozedarea fără a pierde marșajul pe care îl faci deja.

Asta nu este tot ce se întâmplă datorită noului mod de apărare. Dacă atacantul a reușit totuși să treacă pe lângă tine, nu este totul pierdut. Acum îl poți trage de cămeșă sau împinge cu mâna încercând să îl încetnești sau să-l scoți în afara suprafeței de teren cu O/B. Un tertip scârbos, dar de la care jucătorii din realitate nu se abțin, iar EA încearcă să ne aducă întreaga experiență de teren. Aveți grijă când și cât de des îl folosiți pentru că arbitrii nu privesc prea bine asemenea strategii și vă treziți cu un cartonaș galben sau chiar roșu cât ați zice „N-am fost eu!”.

... 0000000000000000...

Pentru mine însă, mai spectaculos decât acest nou mod de apărare și cu mult mai spectaculos decât inutilul impact engine este precizia dribling. Tocmai pentru a contracara noul sistem de apărare, Electronic Arts a introdus precizia dribling sau, mai bine zis, modul în care poți să prostiești apărarea adversă. În jocurile anterioare, dacă te trezeai brusc cu mingea în atac, de unul singur, înconjurat de întreaga apărare adversă, nu prea

puteai face mare lucru decât dacă erai năini și dacă se alinaiu planetele doar pentru tine. Acum nu mai este cazul, căci dacă ești bun, iar jucătorul pe care îl controlezi este la rândul său unul care nu caută mănerele la minge pentru a rămâne în posesia ei, poți trece elegant de apărător și înscrie un gol de zile mari. Acest lucru se poate face acum multumită acestui precision dribbling. Dacă te apropii de careul advers și există o mică posibilitate de a înscrie sau a crea o fază de gol, jucătorul pe care îl ai sub control se mobilizează și are mai multă grijă de minge, fiind depozdat mai greu. Ce trebuie să faci tu ca element uman în acest caz este să îl ajuți și, folosindu-te de L1/LB, să faci driblinguri inteligente și foarte controlate cu care poți da mucul apărătorilor.

Pe lângă acest precision dribbling, EA mai are ceva special pregătit pentru noi. O provocare nouă, dar din nefericire funcționează doar când joci contra AI-ului.

Pro player intelligence introduce o nouă caracteristică jucătorilor. Viziunea asupra jocului. Cu cât viziunea unui jucător este mai mare, cu atât mai bine poate crea faze periculoase la poartă. După cum spuneam, acest mod nu te ajută pe tine implicit, având zero aplicări în momentul în care joci contra unui oponent uman.

Dar gândiți-vă altfel. Vă jucați în modul Virtual Pro în care voi controlați doar un singur jucător, iar echipa voastră joacă de capul ei. Dar îl așteți pe Fabregas în echipă, un jucător cu o viziune extensivă asupra jocului. El poate crea o situație de gol la care voi nici nu vă gândeați, dar care implică ajută la creșterea personajului controlat de voi. Bestială idee.

... 0000000000000000...

Dacă nu ești foarte încrezător în forțele proprii, dacă nu prea cunoști jocul și vrei să te antrenezi sau pur

EA SPORTS FOOTBALL CLUB

LEVEL 21

Liamson

ENGLAND

LEAGUE



3RD

Total Fans: 802,154

Average XP: 644

Rank PIS: 18

Rank PIS Today: 18

Last Season: 2003

TODAY: (3/7)

PTS

AVG XP

TIME REMAINING: 21:20

1 Liverpool

2 Tottenham

3 Arsenal

4 West Ham Utd

5 Newcastle

6 Manchester

7 Everton

8 Aston Villa

9 Bolton

10 Chelsea

11 Fulham

12 West Brom

13 Sunderland

14 Man United

15 Birmingham

16 Blackburn

17 Man City

18 Wolves

19 Stoke City

20 Wigan Athletic

1 Tottenham

2 Chelsea

3 Arsenal

4 Liverpool

5 West Ham Utd

6 Manchester

7 Aston Villa

8 Everton

9 Bolton

10 Newcastle

11 Fulham

12 Stoke City

13 Sunderland

14 Man United

15 Birmingham

16 Blackburn

17 Man City

18 West Brom

19 Wolves

20 Wigan Athletic



și simplu nu vrei să joci cu cineva în modul online, ai ce face și de unul singur. Modul Career îți permite până la trei moduri de joc. Poți să te rezumi doar la a juca în campionat încercând să câștigi cupe după cupe, poți să te joci de-a managerul și să organizezi tu echipa, să te ocupi de transferuri și de echipa de tineret sau chiar să stai pe bancă și doar să supraveghezi ceea ce se întâmplă pe teren. Orice mod vei alege, nu te vei plictisi nici cum, căci sunt multe lucruri pe care le poți face. Un mic exemplu este modul manager, care se întinde pe 15 ani și care îți permite să scoți din cacao un club de doi lei și să îl faci să fie pe firmament alături de echipele din top.

Adevărată distracție apare când te joci în modul online. De la început trebuie să știi că acum jocul are un sistem de leveling. Orice vei face în joc, fie că este în mod offline, fie online, îți va acorda puncte de experiență ce te vor face să crești în nivel. Pe lângă faptul că această experiență primeste să stimulează să înveți jocul și să experimentezi cu fiecare componentă a sa, aceste niveluri pe care le vei obține ajută enorm la match-making-ul ce se face când vei juca împotriva cuiva în modul online. În funcție de nivelul la care ești, echipa cu care joci, rezultate și, mai ales, cât ai făcut procentual din challenge-urile oferite de joc, vei fi aliniat la start cu un jucător foarte apropiat ca nivel. Astfel se evită jocurile în care începătorii se vedeau puși în fața unor care jucasă extraordinar de bine, descurajându-i astfel să mai încerce să joace în modurile online.

EA SPORTS FOOTBALL CLUB

SUPPORT YOUR CLUB



2ND

Total Fane:	228,721	
Rank PTS Today:	1	
<hr/>		
1	 Tottenham	49
2	 Chelsea	38
3	 Arsenal	36
4	 Liverpool	34
5	 West Ham Utd	32

NEWS

CHALLENGES



BARCLAYS PREMIER LEAGUE Presents

Half Time Comeback

VS

HOURS REMAINING: 23:25

Urmărirea progresului tău pe parcursul jocului se face prin EA Sports Football Club. Fain este faptul că prin acest club poți alege să susții echipa ta favorită într-un clasament ce se resetează săptămânal. Indiferent că joci cu Arsenal sau Milan, echipa pe care alegi să o susții poate fi Chelsea sau oricare alta. Rezultatele și experiența pe care tu le câștigi săptămânal se duc către acea echipă, la performanțele tale vor influența direct locul său în clasament. Și mai fain este că nu contează câți suporterii are echipa respectivă, ci rezultatele procentuale. Astfel dacă echipa X are un milion de suporterii și un raport de câștig/pierdere de 60%, iar echipa Y are cinci mii de suporterii, dar raportul său este de 65%, echipa Y va

fi deasupra echipei X. Evident, acest lucru nu influențează deloc modul în care joacă echipa ta sau nu câștigi nimic altceva decât satisfacția că echipa ta e în frunte. E mai mult ca în viața de zi cu zi, unde ce faci tu nu ajută cu nimic echipa favorită, dar te bucuri nespun când câștigi.

... 00000000000...

Pentru mine, cel mai spectaculos mod de joc a fost FIFA 12 Ultimate Team. Un mod de joc online unde pornești cu o echipă de mână a treia, pe care încerci să o duci sus de tot. Dar nu este un campionat. Este mult mai mult. Te implici în cumpărarea jucătorilor, în negocierea contractelor cu cei deja prezenți în echipă și pe care vei să-i păstrezi. Îți vei aranja formația în teren așa cum vrei și te vei da peste cap să cumperi jucători care știu să joace pe poziția pe care o vrei. Te vei bate în lăcțișii online pe un anumit jucător pe care îl mai vor alți zece mii. Și vei încerca să faci imposibilul: să ajungi la o chimie a echipei de 100% și rating de 100.

Să vă spun mai multe despre acest mod de joc. Pornești cu o echipă de bronz, cu jucători deloc extraordinari. Pentru început, te chinui să faci bani câștigând cât mai multe meciuri și campionate. În timp ce joci, îți dai seama de formația pe care o vrei pe teren. Ai vrea să joci 4-3-3, dar echipa ta se descurcă cel mai bine pe 4-4-2. De ce? Pentru că ai doar doi atacanți și pentru că mijlocașii tăi sunt mai buni pe aripă. Ce faci? Nimic mai simplu. Cauți printre jucătorii la vânzare pe cei buni pe pozițiile pe care ai nevoie. Vei avea surpriza să vezi că cei mai buni costă jdemii de goldeanu. Așa că te limitezi la cei pe care ți-i permiți. Nimeni nu a zis că ajungi pe locul întâi din prima. E un drum lung până sus. O unealtă excelentă pentru a-ți crea o echipă de la cap la coadă este



timatedb.nl. Acolo îți vei putea selecta modul de joc dorit, locul în care vrei să îți caute jucătorii și valoarea acestuia, iar site-ul îți va alcătui echipa perfectă pentru tine, cu multiple alegeri pentru fiecare post. Apoi tot ce trebuie să faci este să încerci să găsești jucătorii respectivi la vânzare pentru a atinge cel mai înalt prag de chimie.

Este a doua oară când vorbesc despre chimie, cred că este și momentul să o explic. Chimia sau sinergia jucătorilor pe teren este cel mai important factor de performanță. De multe ori, o echipă cu chimie mare, dar rating scăzut câștigă detașat în fața uneia net superioare calitativ, dar cu o chimie slabă. De ce? Pentru că jucătorii nu se înțeleg între ei. Mingea nu curge de la unul la altul, este furată. Cam la fel cum se întâmplă cu naționala

echipei, avem jucători valoroși, dar nu știu să se joace între ei. Astfel că mai întâi căutați să fie sinergie bună în echipă, iar doar apoi jucătorii de valoare pe care îi introduceți treptat. Adevărata rețetă a succesului.

Pentru a câștiga banii gros de la început, nu este de ajuns doar să câștigi. Trebuie să o faci cu stil. De fiecare dată la sfârșitul meciului când ți se oferă bănet, vei primi și pentru prezența artistică. Pase reușite, driblinguri, șuturi pe poartă, tot ce îți crește valoarea ca echipă îți va crește și câștigul primit în urma unui meci. Așa că strofoacă-te pe cât posibil să faci impresie bună în meci și, mai ales, nu leși din meci nici dacă o iei cu 10-0. Pierzi și bănet și prestația.

... OOOOOOOO!!!

De departe, jocul de față este cea mai bună treabă a celor de la Electronic Arts în seria FIFA. Mă așteptam la porcărele, câteva bug-uri stupide după cum mă speriaseră filmulețele de pe YouTube, dar nu. Jocul se prezintă impecabil, dar, DARI are aceeași mare problemă ca și până acum. Un tutorial de doi lei pentru cei care vor să învețe tot ce poate jocul sau pentru cei care acum îl joacă pentru prima oară. Mare păcat. Arena putea să fie cea mai importantă ustensilă în care te puteai antrena la driblinguri sau la orice altceva dacă ar fi curs (ca în orice alt joc) pe o laterală seria de combinații de butoane pentru a le exersa.

Koniec



VERDICT

LEVEL

- Super meșteșuguri
- Simularea de joc este foarte bună și realistă
- Simularea de joc este foarte bună și realistă
- Simularea de joc este foarte bună și realistă

PE SCURT:

Un joc excelent de fotbal în care poți să te buci și să înveți multe lucruri noi.

93

Serie: FIFA 12
Produs de: Electronic Arts
Distribuit de: Ubisoft
Platforme: PC, PS3, Xbox 360

ALTERNATIVA FIFA 12
Momentan nu are. Vrei FIFA 12?

netKar Pro

netKar PRO

professional online racing simulator

Singurătatea simulatorului de cursă lungă

Pe site-ul nostru, www.level.ro, ar trebui să se afle la momentul apariției acestui număr al revistei noastre o introducere la acest articol, în care sunt prezentate câteva aspecte „colaterale” acestui joc, dar de interes pentru jucători. Procesul dificil al creării de un singur a unui simulator, proiecte colaterale și un talent neașteptat, toate acestea se vor găsi în Mugetare, locul de pe site-ul nostru unde nici nu mai știu cât de normali suntem.

Din 2006 și până acum, dezvoltarea proiectului netKar Pro a fost una sinuoasă. Dar, ajuns în luna august a acestui an la versiunea 1.3, netKar Pro pare să fi atins o anumită maturitate, față de versiunile anterioare, care l-au adus falma, dar și unele critici. S-au reparat bug-uri importante, s-au perfecționat elemente de mecanică a jocului și de fizică a mașinilor, s-a implementat conținut suplimentar. Nu voi intra în amănunte privind diferențele față de versiunile anterioare, ci voi privi netKar Pro exact așa cum l-am abordat: ca pe un joc complet nou pentru mine. Ceea ce este în perfectă corespondență cu experiența mea reală privind acest simulator, despre care, până când producătorul lui nu mi-a trimis o licență pentru review, acum o lună, nu știam decât din legende citite de pe net.

netKar Pro oferă nouă modele de mașini. Acestea sunt în cea mai mare parte monoposturi, cu excepția a patru dintre ele. Toate mașinile sunt modelate după corespondențe reale. Astfel, monoposturile includ modele din Formula Ford (F1600 și F1800), Formula Renault 2000 (F2000), Formula 3 (FTarget) și Formula GP2 (Formula KS2). Remarc aici faptul că, după cum era de așteptat, producătorul nu a avut fondurile necesare pentru a obține

acorduri de licență cu firmele originale. Din acest motiv, monoposturile arată asemănător cu modelele reale, dar nu identic, și nici nu sunt folosite schemele de vopsire originale. În schimb, simularea comportamentului fizic s-a urmărit a fi cât mai apropiată de cea reală.

Din cele patru mașini rămase, două sunt asemănătoare, ambele fiind modelate după un Shelby Daytona – una este varianta standard, iar cealaltă, mai puternică și cu pneuri semislick, este versiunea sport. Ultimele două automobile din lista de față sunt singurele pentru care producătorul netKar Pro a obținut licențe de la producător, motiv pentru care acestea păstrează atât numele, cât și aspectul modelelor corespunzătoare din realitate.

La bordul unei mașini de Formula KS2 pe Laguna Seca.



Pe Laguna Seca cu Formula KS2 înainte de intrarea în Tirbușon.

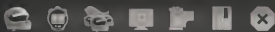
Este vorba despre Abarth 500 Assetto Corse, o versiune sport tunată a unui Fiat 500, și de Osella PA-21s, o mașină destinată curselor de viteză în coastă (hillclimb).

Pista modificatorului

În ce privește pisteles oferite de joc, acestea sunt în număr de șase. Cinci dintre ele sunt circuite ficționale, iar a șasea, Trento-Bondone, este un celebru traseu de coastă în urcare, cât se poate de real. Circuitele ficționale sunt amplasate, însă, în locații reale din Italia, motiv pentru care relieful înconjurător și caracteristicile generale ale peisajului, așa cum sunt acestea vizibile de pe pistă, corespund cu cele ale zonei respective.

S-ar putea spune că numărul de circuite este cam mic. Totuși, fiecare dintre acestea are câteva variante, ceea ce mai sporește, cât de cât, diversitatea pistelor din joc. Pe deasupra, Trento-Bondone este un traseu atât de înclinat și de greu de învățat și stăpânit, încât face că

netKar Pro
netKar PRO - profesional online racing simulator



Simplu și frumos, fără filme, surle, trâmbițe, tam-tam-uri sau folclorizări urbane - meniul netKar Pro.

trei sau patru altele, la un loc. Dar, dacă veți considera că numărul și limitează în privința locațiilor de competiție, este bine să știți că netKar Pro oferă un editor de piste, cu ajutorul căruia comunitatea entuziasă a importat multe circuite clasice, din cele care circulă în underground-ul modificatorilor de rFactor, GTR 2, GT Legends, Race 07 sau mai vechi titluri de formulă.

Probabil că unii dintre voi vor dori să vadă o listă clară a acestor piste disponibile pentru netKar Pro și cea mai bună modelată de a-l îndruma este să le indic topicul „So many tracks... Forza Italia!” din secțiunea PC Racing > netKar Pro a forumului de pe www.nogrip-racing.com. Acolo se află o trimitere către mai multe resurse disponibile online, fiind locul din care am fost direcționat către unele din pistele mele preferate. Așa am găsit, printre numeroase altele, Silverstone, Laguna Seca și Nordschleife, cele trei circuite pe care am petrecut cel mai mult timp de-a lungul testării netKar Pro pentru articolul de față. Pe circuitele originale disponibile în netKar Pro aș fi dorit să fac mai mult decât câteva ture pe fi-



Nordschleife - intrarea în virajul Wehrseifen într-un Abarth 500 AC.

cele existente la momentul actual. Iar superlativitatea cu pricina include și o dificultate pe măsură - întocmai precum la pista reală, majoritatea vibratorilor sunt foarte

înalți și „abrupți”, ceea ce face tăierea multor curbe aproape imposibilă și foarte periculoasă (în versiunile SimBin și SMS/NFS Shift vibratorii sunt „îmbilânziți”); unele curbe sunt mai apropiate de realitate, ceea ce le face semnificativ mai greu de abordat comparativ cu versiunea SimBin creată pentru GTR Evolution. Testarea mașinilor din netKar Pro pe Nordschleife-ul reali-

zat de Com8 a fost o mai mult decât relevantă probă în verificarea calităților de simulator ale acestui titlu.

Huiduma la volan

La prima intrare în joc s-a activat o rutină de configurare a controlerului folosit. Acesta poate fi orice - tastatură, joystick, gamepad - dar vă asigur că experiența optimă o veți obține în netKar Pro numai cu volanul. După ce am atribuit axele, pedalele și butoanele necesare funcțiilor obișnuite de direcție, accelerare, frână, schimbare de viteză, la care s-au adăugat câteva specifice netKar Pro, am pătruns în aplicația propriu-zisă, fără nici un film introductiv ori tam-tam de orice fel. Interfața care s-a arătat ochilor mei este una spartană, conținând strictul necesar: 3 secțiuni dedicate setărilor și câte una dedicată manualului, replay-urilor, curselor multiplayer online și curselor single player offline. Acestea din urmă se desfășoară ca antrenament solitar, scopul fiind obținerea unui timp cât mai bun pe tură („hot lapping”).



ecare, dar asta mi-ar fi consumat multe zile pentru a învăța să le parcurg la nivel decent. Or, dacă doream să află ceva semnificativ despre simularea propriu-zisă din acest joc, trebuia în primul rând să îmi dau seama cum se comportă mașinile. Pe acestea, întâi, trebuia să ajung să le cunosc și să le înțeleg, ceea ce era posibil numai într-un mediu foarte bine cunoscut. De aceea am optat pentru parcurgerea unor circuite care îmi sunt familiare până la nivelul la care le visez noaptea, iar partea din vîs ocupată de fetele de la linia de start are loc la început și ține doar cât demarajul - după care urmează obsedantele curbe, ce dansează prin fața ochilor mei, dând lăsciv din apex în ritmul în care schimb vitezele, cu o mână când fermă, când tremurătoare, dar întotdeauna jilavă de transpirație.

Am fost foarte bucuros să descopăr că versiunea de Nordschleife importată în netKar Pro este cea creată de Com8 pentru rFactor, adică cea mai bună dintre toate



Atenția la detalii.



Formula 1600.



Formula 1800 pe Silverstone.

Cursele online se desfășoară pe servere create de alți sau pe cel inițiat de utilizator.

Nu foarte mult, nu? Nu tu moduri de joc carieră, sezon sau campionat, nici măcar curse single player împotriva unor oponenți controlați de calculator. După ce am fost obișnuiți de marii producători precum Electronic Arts, Codemasters, Atari ș.a.m.d. cu grandioase componente de acest fel, pe care am ajuns să le considerăm ca fiind de nelipsit într-un joc, netKar Pro ne dezamăgește la primul contact: „ceee, numa’ atăaaaă?!”... Da, „numa’ atăt” și zău că e prea destul, mi-am spus după primele 20 de secunde petrecute în single player pe Trento-Bondone la volanul unuia Abarth, pe care îl alesesem, în nalvitatea mea, crezând că sunt mai familiarizat cu turismele. Asta ca să nu spun de cât de bun pe un traseu de viteză în coastă mă imaginam – tot în nalvitatea mea.

Oh My God. Sunt un medioru care poate scoate 6 minute și 55 secunde pe Nordschleife Turișt, într-un Chevrolet Corvette CSR în GTR Evolution. Deci, ceva-vea pot înfăptui pe o pistă, măcar fără să mă fac de rușine prea tare. Pe Trento-Bondone la volanul Abarthului am reușit să ratez glorios fiecare curbă, ba chiar și liniile drepte, la prima parcurgere a acestui traseu. A fost un șoc. Nu reușeam să controlez mașina. Părearea, un pic prea bună, pe care o aveam despre calitățile mele de jolator virtual, începea să se transforme într-o neagră disperare, în care se căsca doar întrebarea cutremurătoare: „cine sunt eu, de fapt?”



Direcția la raport

Ei bine, sunt o filință înzestrată măcar cu rudimente de rațiune. Pe care le-am chemat rapid la raport, de prin ungherele creierului în care se refugiaseră enervate și plictisite de celelalte rudimente ale minții mele. Puse la muncă, micile celule de un cenușiu puternic decolorat au hotărât că primul lucru pe care ar trebui să îl fac ar fi să caut setările de volan. Opinia lor era că acesta răspundea prea repede, era prea sensibil la mișcările mele și de aceea zburam din stânga în dreapta și retur, cu drumul nepriceput intermediar între decorurile laterale.

În pagina de start a netKar Pro am intrat în Settings

și apoi în secțiunea dedicată controlerului. Acolo am avut o surpriză: sensibilitatea volanului era la 100%. Vă aduc aminte că un răspuns linear din partea volanului se obține la 50%, setările de sensibilitate mai mari fac ca, la unghiuri mici de rotație ale volanului real, volanul din joc să se rotească mai mult, ceea ce necesită o finetea mai mare în control. La setări sub 50%, la rotații de unghi mic ale volanului real, cel din joc răspunde cu una de unghi și mai mic, ceea ce duce la nevoia de a executa mișcări foarte largi din volanul mânărit de jucător.

Dar, nici după ce am reglat volanul la sensibilitate de 50%, nu pot spune că situația era mult mai bună. Este



Setări de controler.



drept că Abartul devenise mai ușor de controlat, dar simțeam că există loc de mai bine. Așa că m-am uitat în setările mașinii, care sunt accesibile atâtă vreme cât ești garat în padoc. Acolo am găsit un regulaj al raportului de multiplicare al direcției, foarte util exact în situația mea. Practic, acest raport stabilește relația dintre unghiurile de rotație al volanului și unghiul de rotație al roților de direcție. Dacă raportul este 1:8, iar ie și se pare că roțile răspund prea prompt la mișcarea volanului, poți să alegi valori mai potrivite, 1:10, 1:12, 1:14 ș.a.m.d., care vor face ca unghiul necesar de rotație al volanului să fie tot mai mare, pentru aceiași unghi de rotație al roților.

Pentru ca lucrurile să fie clare, fac o mică pauză explicativă aici. Sensibilitatea volanului, reglată din setările de controler ale unui joc, stabilește relația între volanul real, controlerul folosit de jucător și volanul din joc, cel virtual. Raportul de multiplicare al direcției stabilește relația dintre volanul din joc și roțile de direcție, fiind un parametru ce ține strict de spațiul virtual al jocului.

Am schimbat raportul de multiplicare al direcției, în așa fel încât să fie necesară o rotație mai mare a volanului. A fost foarte bine, mașina a devenit cu adevărat controlabilă, m-am descurcat mai onorabil, dar a apărut o altă problemă. La rotația maximă a volanului real (implicit și din joc), direcția nu se braca, roțile din față nu mai ajungeau la unghiul maxim de rotație...

Bun, celulele mele cenușiu-deschis au făcut un nou efort, care parcă-parcă a mai adus un pic de culoare în obraji roșu-scofăciți. Și mi-a picat fisa. Mda, ajunsesem la un raport de multiplicare al direcției care, pentru a putea atinge unghiul maxim de rotație al roților față, necesita un unghi de rotație maximă al volanului din joc mai mare decât cel existent la mașina modelată în net-Kar Pro... Ceea ce însemna că trebuia să revin la setarea

anterioară și să exerseze așa. După o vreme, am reușit să fac față, dar cu greu, simțind că volanul mă ține departe de ceea ce eram în stare. Începeam să-mi dau seama de ceva, așa că am purces la o verificare.

270 vs. 720

M-am urcat la bordul modelului Vintage GT – cel inspirat de Shelby Daytona. Am ales Nordschleife ca teren de testare. Am lăsat setările default ale mașinii – și implicit ale direcției. Am pomit mașina. Am ieșit din padoc și am făcut stânga, pentru a intra în traseu – versiunea Turist. Am accelerat.

Ceea ce a urmat a fost exact ceea ce mă așteptam să se întâmple. Vorba englezului: eram „all over the place”. Am făcut cunoștință cu decorul de atâtea ori încât cred că am ajuns să ne plictisim cronic unui de celălalt. Direcția era foarte sensibilă, faptul că o rotație de aproximativ 700° precum cea a volanului din joc era comprimată în cele 270° ale volanului

meu Thrustmaster F430 făcea foarte dificil controlul mașinii. Iar reglajul raportului de multiplicare al direcției ajută la reducerea sensibilității, însă cu pierderea accesului la extremele rotației roților față.

De aceea, eu cred că singura modalitate de a împăca raportul de multiplicare al direcției cu o sensibilitate liniară a controlerului volan folosit, care să permită manevrarea lină și precisă a acestuia, este să folosești un volan cu unghi maxim de rotație de minim 720°. Evident, această observație este valabilă

dacă doriți să pilotați Abarthul și cele două Vintage Replica. Pentru că, pe de altă parte, deținătorii de volane cu unghi maxim de rotație de 270° pot fi parțial liniștiți: acestea vor oferi experiența de simulare optimă pentru majoritatea modelelor din netKar Pro, care sunt monoposturi dotate cu volane al căror unghi maxim de rotație este în jur de 360°.

Deja începeam să-mi fac o imagine asupra concepției creatorului NetKar Pro în ce privește caracteristicile unei bune simulări. Începeam să-mi dau seama cât de mult conta în aceasta volanul folosit. Ba chiar mai mult decât atât... Pentru că am observat ceva uimitor pilotând un Vintage GT.

Jocul simula o coloană de direcție de tip vechi, fără servouril Volanul era greu de rotit, chiar și când mașina rula la o viteză moderată. Jocul încerca să te facă să percepi cât mai exact felul în care „se simțea” volanul în mașinile vechi, din anii 60! În opinia mea, care am învățat

[illegible]

Anybody online? Lista de servere netKar Pro.



un volan de Volă în copilărie, netKar Pro reușește să dea senzația respectivă, iar, dacă ai folosi un volan puternic precum Thrustmaster T500 RS, cred că ar fi mai mult decât o senzație, ci mai degrabă un efort fizic considerabil (dacă alegi să păstrezi valori ridicate ale forței feedbackului din volan).

Zoom out

Aici se cuvine să lărgim un pic cadrul și să vedem imaginea în ansamblu ei. Simulatoarele auto actuale, precum GT Legends, GTR 2, rFactor, seria Race, oferă acces la majoritatea parametrilor de setare de controler disponibili pentru volanele cu force feedback. Dar, cel puțin nu la o manieră convingătoare prin acuratețe, realism și personalizare per model specific de mașină, toate aceste simulatoare nu dau atenția cuvenită redării realiste a feedbackului oferit de direcția automobilului. Feelingul în volan este unul generic cam pe toate modele de mașini prezente în aceste jocuri, lucru care a fost, până la urmă, observat de utilizatorii pasionați.

Da, utilizatorii au luat atitudine, dar și măsurile necesare, sub forma a două plug-inuri pentru rFactor: Real Feel și LeoFFB. Acestea se străduiesc să ofere atât utilizatorilor, cât și dezvoltatorilor de moduri, pârghiile de setare necesare pentru a atinge o experiență superlativă de joc, sub aspectul realismului feedbackului oferit de volane. Aici, însă, s-au definit două „școli” de gândire. Una din ele urmărește să ofere în volan informații privind suprafața de contact a pneurilor cu drumul (LeoFFB), cealaltă încearcă să simuleze comportamentul coloanei de direcție reale a mașinii conduse.

Fiecare dintre acestea conferă avantaje specifice, pe care nu le voi discuta aici în detaliu – dar am în plan un articol pe această temă, la un moment dat. În opinia mea, netKar Pro trage mai mult către st-

mularia coloanei de direcție reale a automobilului, iar în această opinie am fost întărit prin testarea tuturor celorlalte modele disponibile în joc. Fiecare oferă în volan un feedback specific, lucrat în amănunt de producător, feedback pe care l-am găsit foarte realist. O să mă întrebăți de unde și până unde știu eu cum se comportă în realitate direcția unui monopost? Well, singura informație am putut-o obține din zeci de ore de privit imagini filmate de camera onboard ce vizează bordul mașinilor. Astfel poți vedea cum se mișcă volanul în mâinile pilotului, în raport cu abordarea virajelor și cu condițiile de traseu. O simulare bună, atât a fizicii mașinii, cât și a coloanei sale de direcție, va face ca mâinile tale să miște volanul controlerului de joc în aceeași manieră. Pur și simplu, ceea ce vei vedea în fața ta va fi din același film cu ceea ce ai văzut în videoclipurile cu pricina, pe monitor.

netKar Pro mi-a oferit, la folosirea volanului controler, exact această experiență a volanului realist. Iar acest fapt mi-a relevat esența abordării simulării de către creatorul acestui titlu: nu contează doar fizica mașinii, de aceeași importanță este simularea comportamentului coloanei de direcție a acesteia. Un adevăr simplu, dar pe care, în 2006, la apariția netKar Pro, ceilalți producători de simulatoare nu îl conștientizaseră suficient – ceea ce se poate spune și în prezent, de altfel.

Este adevărat faptul că SimBin oferă posibilitatea de a lua singur măsuri pentru îmbunătățirea situației, dar asta numai dacă te duci la fișierul de configurare a controlerului salvat de tine în game (urmând un path de genul „C:\Users\Username\

Documents\SimBin\RACE 07\ UserData\ControlSet\my_F430.rcs”), pe care îl deschizi cu

Notepad-ul și umbli la parametri

precum cei care privesc „steer friction”, „steer damper”, „on”, „steer force” sau „steer vibe”, „throttle vibe”, „brake vibe” și „rumble strip”. Iar la aceștia cu siguranță se adaugă și alții care nu sunt vizibili în versiunea de engine de simulare gMotor 2 folosită de SimBin (totuși, rFactor mai adaugă câțiva).

netKar Pro nu oferă acces ușor la configurarea în adâncime, low level, a volanului folosit. Nu am identificat fișierul în care pot opera modificări de acest fel – deși probabil că alții au găsit soluția. Dar nu asta e ideea, ci aceea că producătorul netKar Pro în mod vădit intenționat nu a dorit să lase utilizatorii să umele în măruntălele reglajelor de feedback al coloanei de direcție a modelelor de mașini din netKar Pro, pentru că setările oferite default sunt lucrate cu migală, anume pentru a sprijini concepția despre realism în simularea auto a creatorului acestui titlu: aceea că modelarea feedbackului coloanei de direcție este un membru cu drepturi depline, egale cu ale tuturor celorlalte elemente ce definesc simularea perfectă.

Sensibila frână

Dorința producătorului de a limita accesul la anumite setări ale volanului, în scopul de a păstra realismul interacțiunii cu mașina din simulare, așa cum a fost aceasta gândită în netKar Pro, se extinde și în ce privește pedalele. Am fost uimit să văd că între reglajele de controler din secțiunea Settings a jocului nu se află și setări de sensibilitate a accelerației și frânei. În alte jocuri, acestea stablesesc densitatea cu care sunt transmise datele în porțiunea inițială a mișcării pedalelor – la o sensibilitate mare, o apăsare ușoară a pedalei va determina o accelerație sau o frână mai bruscă – în timp ce la sensibilități sub 50% frânarea/accelerarea va fi mai lină în prima porțiune a apăsării pedalei.

Practic, netKar Pro te obligă să adopți modelul de simulare a frânei și accelerației integrat „by default” în fiecare mașină din joc. Singura modalitate de a „imbilanzi” comportamentul unei pedale este destinată frânei, dar și aceasta într-un mod pe care nu îl consider tocmai practic. În setările mașinii, disponibile cât timp te afli în boxă, se află „brake multiplier”, multiplicator al frânării. La valoarea acestuia de 100%, presiunea maximă a frânei, atinsă la capătul de jos al cursei pedalei de frână, este egală cu presiunea maximă a frânei disponibilă tehnic la modelul simulat în joc. Coborând tot mai mult sub 100%, este adevărat că efectul frânării este tot mai atenuat, mai imblânzit, în prima parte a cursei pedalei de frână. DAR presiunea maximă a frânării atinsă la capătul de jos al cursei pedalei de frână este mai mică decât cea maximă disponibilă tehnic, astfel încât frânarea nu-și poate atinge eficiența maximă... Dăm! Deci, vax. Nu ai o setare a sensibilității frânării, iar multiplicatorul frânei nu te ajută aproape deloc, decât dacă plănuiești să menajezi mașina, în așa fel încât să nu ai nevoie de frânarea maximă de care aceasta este capabilă – ceea ce nu e chiar imposibil, iar uneori poate fi necesar.

Lipsa setării de sensibilitate la pedala de frână induce o dificultate serioasă la câteva dintre modelele de mașini disponibile în netKar Pro, la care blocarea roților intervine foarte repede, după parcurgerea a puțin din



Schimbând skin-uri la o Formula Target, în boxă.

cursă inițială a pedalei de frână. Trebuie să te chinui ca naiba să-ți înveți piciorul să frâneze cu finețe, ceea ce este mult prea exagerat, în opinia mea. Dacă în mașina reală lucrurile s-ar fi întâmplat la fel, era imposibil să mai frânezi corect într-un cockpit zguduit de vibrații. Ceva nu e OK aici, dar, din fericire, problema doare tare numai la modelele de formulă Ford. Și, tot din fericire, am descoperit că debifarea opțiunii „use linear brake” din tabul „advanced” al secțiunii Controller din Settings îndulcește nițel pilula amară a frânării – dar nu vă așteptați la o prăjitură.

Cu accelerația nu am avut dificultăți, absența unei setări de sensibilitate pentru pedala corespunzătoare nu mi-a afectat experiența de pilotaj. În schimb, dacă nu ai un volan cu trei pedale, precum Thrustmaster T500 RS sau Logitech G27 (nu mai pomenesc de Fanatec aici până nu au distribuitor în România), o să fii nevoit să bifezi opțiunea „Automatic Clutch” din setările mașinii disponibile în padoc – adică să activezi ambreiajul automat. Ei bine, la unele din modelele din netKar Pro, acest ambreiaj automat este setat prost, declanșând o frână de motor mult prea violentă, care se simte puternic și afectează semnificativ comportamentul mașinii, în special la viraje, evident. Trebuie să fii extrem de atent să-ți reduci suficient de mult turația motorului înainte de a

coborî în treapta de viteză, pentru a evita acest comportament exagerat al ambreiajului automat.

În concluziune, așa cum nu vezi la alte simulări, modelarea atentă a feedbackului în volan este o componentă esențială a realismului netKar Pro, prin setările impuse de joc volanului folosit drept controler, la care se adaugă modelarea frânei, accelerației și ambreiajului. Există și probleme la acest capitol, dar, în opinia mea, majoritatea acestora poate fi ocolită dacă al un volan cu unghi maxim de rotație de minim 720°, pedală de ambreiaj, plus un picior fin pentru pedala de frână.

NTM în 2006

În general, de câțiva ani încoace – de la Grand Prix Legends, aproximativ – dificultatea simulării unui automobil nu mai stă în elementele de suspensie sau de structură ale acestuia (deși încă nu știu de un joc care să modeleze flexibilitatea șasiului; s-ar putea să mă înșel), nici în comportamentul motorului sau al transmisiei. Lucrurile au evoluat suficient sub acest aspect. Bătălia cea mare se dă acum în domeniul modelării comportamentului pneurilor. De aceea este de câteva luni o întreagă revoluție cu implementarea NTM (New Tyre Model) în iRacing. De aceea, în martie, ISI au anunțat că rFactor 2 va aduce cu sine și un nou model de pneuri (adică un

nou fel de a modela pneurile și comportamentul acestora). Vă recomand în acest sens să vizionați pe YouTube filmulețele postate de utilizatorul ImageSpaceInc legate de pneurile din rFactor 2, acestea demonstrează clar decizia ISI de a părăsi modelul învechit ce presupunea împărțirea rudimentară a pneului în trei sectoare și trecerea la un model de pneu împărțit în unități punctuale de suprafață, ce face posibilă simularea, vizibilă și funcțională, a deformării în timp real a pneurilor și a apariției la suprafața acestora a zonelor plate. De aceea, poate, SimBin stă și coace îndelung la prezumtivul GTR3 – fără un nou model de pneuri, jocul ar fi mort de la naștere, iar ceea ce au văzut deja la concurență probabil că a avut un rol în prelungirea așteptării lansării următorului lor titlu major de simulare.

De aceea, netKar Pro este singura simulare dintre toate acestea care a dus deja lucrurile în această direcție, încă din 2006, oferind un model avansat de pneu, ce permite apariția zonelor plate remanente pe suprafața pneului, dar și simularea uzurii treptate a pneurilor, ce este vizibilă și afectează comportamentul mașinii în directă proporție cu gradul de uzură. Apoi, la leștile în decol, pneurile se încarcă – vizibil și funcțional – cu mizerie, praț, petricele, care se fac simțite în pilotaj. Iar pneul, din câte îmi dau seama, nu este modelat prin împărțire



Multă larbă s-a cerut cosită...



În 3 secțiuni, ci printr-o abordare de mai mare rezoluție, finețe și precizie.

Ești acolo...

Deci, netKar Pro oferă simulare foarte bună sub aspectul controlului, al modelării mașinilor și al pneurilor. Rezultatul? Ei bine, după ce m-am reșcolit vreo săptămână la volan în netKar Pro, pot spune că aceasta este, la momentul actual, cea mai bună simulare auto disponibilă pe piața accesibilă omului de rând. Absolut fiecare mișcare, vibrație și alunecare are o logică fizică evidentă, ce poate fi prevăzută și controlată de pilotul antrenat, la un mod pe care nu l-am mai trăit până acum. Bucuria de a simți mașina se instalează treptat în jucător, căruia netKar Pro îi oferă tot ceea ce este necesar unei experiențe complete a simulării. Damn, am reușit să fac derapaje controlate cu o mașină de Formula Ford, simțind fizic în volan fiecare zvâcnire a pneurilor și suspensiei, fiecare transfer de masă, fiecare pierdere de aderență. Eram acolo, în cockpit, la volanul unei mașini care îmi părea mai reală decât oricare alta până acum, din orice alt joc de simulare auto.

Pe de altă parte, simularea cu acuratețe a pneurilor și uzurii acestora aduce situații în care singura ieșire este o intrare: la boxe. Când frânezi prea violent, roțile se blochează, iar la suprafața de contact cu solul apar zonele plate pe pneu, acolo unde cauciucul este „raschetat” de carosabilul abraziv. În astfel de zone pneul devine mai ușor, ceea ce îl descentrează și induce vibrații în coloana de direcție – mașina poate deveni de necontrolat după câteva astfel de frânări aspre și trebuie să înlocuiești pneurile cu pricina. De altfel, chiar și dacă alegi să tragi de aceeași pneuri mai mult, la frânările de di-

nalinea virajelor trebuie să faci minuni din volan ca să menții mașina pe trasa ideală, pentru că fuge de sub tine în toate părțile. Sub acest aspect, alte simulatoare sunt mult mai lertătoare, pentru că sunt mai rudimentare.

Și mai este în netKar Pro modelarea dinamică a condițiilor meteo... Iar ploaia aduce cu sine bălți, dar și acvaplanarea, lucruri pe care alte simulatoare abia le-au anunțat în planurile de viitor... În netKar Pro eu încă nu mă descurc onorabil pe ploaie, este de domeniul miracolului și meserabilității înăscute să mergi pe ploaie așa cum ar trebui.

Singur pe pistă

Există, totuși, și exagerări întru simulare. În netKar Pro. Cea care m-a călcat cel mai mult pe nervi a fost o limitare destul de stupidă impusă de creatorul jocului: HUD-ul nu include un vitezometru, un turometru și un indicator de treaptă de viteză de dimensiuni mai mari, care să poată fi văzute ușor, la o aruncare de privire – așa cum putem pune pe ecran în jocurile de la SimBin și în rFactor. Nuuuu, ești obligat să te chiorăști la bordul mașinii în care te afli, pentru a vedea acolo, pe indicatoarele „reale”, valorile vitezei, turației ș.a.m.d. Poate pe un ecran de minim 32" diagonală asta nu este o problemă, dar pe 24" e un chin. Așa că ai de ales: ori bagi banii într-un monitor mai mare, ori în niște dispozitive fizice, precum indicatoarele pentru port USB de la Sym Projects (www.symprojects.com), iar la asta se mai adaugă și un bug penibil: indicatorul LCD din Osella nu funcționează. Hint – mergeți la netkartracks.wordpress.com și veți găsi un patch care rezolvă această problemă.

Multiplayer? Dacă veți să faceți și altceva decât hotlapping solitar, veți intra pe net unde puteți găzdui o cursă sau vă puteți alătura curselor de pe serverele altora. Nu există un mod oficial de joc de tip campionat, acestea se organizează de către ligi. Din păcate, pe servere nu sunt mulți oameni, dar măcar sunt constant câțiva, iar aceștia sunt foarte buni. Atât de buni încât vă veți întoarce la antrenamentele solitare, cu speranța că va veni ea ziua aceea în care veți putea leși cu obrazul curat dintr-o cursă în care să nu

sară în parbrizul altora cât sunteți de noobil. Eu sunt în antrenamente, încă.

Grafica netKar Pro este decentă și funcțională, dar își arată vârsta, fără, însă, a fi în urma celorlalte simulatoare actuale – deoarece și acestea sunt serios prăfuite la nivel vizual. Din fericire, însă, se pare că există un proiect, încă secret, la care a fost angajat și Aristotelis (contributor talentat la modelarea comportamentului fizic al mașinilor din modul Power & Glory pentru GTR 2, lui trebuie să-i trimiteți un mesaj privat pe forumul nogrip dacă vreți ca acest mod să funcționeze cu versiunea LEVEL a GT Legends - o să vă scape de CD Check-ul original cerut de mod). Proiectul secret se prea poate să fie o iterație viitoare a netKar Pro, care să aducă acest titlu la zi, de pe bazele unui engine grafic și de simulare refăcut complet; cel puțin asta ar indica anumite formulări publice criptice ale creatorului netKar Pro.

Până la apariția unei asemenea minuni sau până când vor fi lansate simulatoarele concurenței (cu rFactor 2 deja pe țevă, iar C.A.R.S. într-un uimitor pre-alpha - să vedem dacă obțin un cont de presă :)), netKar Pro este cel mai aspru și mai realist simulator auto actual, o provocare pe care am primit-o cu mare bucurie și pe care v-o lansez și vouă cu același entuziasm.

Marius Ghinea

VERDICT LEVEL



- simulare a coloanei de direcție
- simulare în general
- BHP și acvaplanare
- elemente restrictive în configurare
- număr mic de eroari
- grafică deplăcută

PE SCURT:

Simulatorul este ca un simulator competitiv, fiind modelat corect sub aspectul netKar Pro compensează prin calitatea simulării, superlativă. Este drept că, pe atunci, se exageraseră sub pretextul simulării și se îngrijorau de pierderea un pic din dinamică. Dar, dacă vom avea în vedere că netKar Pro este unul din cele mai bune simulatoare auto, atunci este o victorie.

Gen: Simulator auto. Producător: Sym Projects. Distribuitor: Sym Projects. Ofertant: netKar Pro. OS: LINUX. netKar Pro.com

CERINTE MINIME: Procesor: Pentium III 400MHz sau mai mare. Memorie: 64MB. Accelerare: 3D cu OpenGL 1.2 sau mai mare.

ALTERNATIVE MODURI DE rFACTOR

Am scris mai sus că în acest caz oferisem suport pentru platforma RealFeel, deoarece se doreau accesați datele pentru simulare pe sistem netKar Pro. Formidabil! Apoi, din rFactor Series sau „Embarcament Series” de Endurance sunt două exemple de asfalt.

Pentru ca tu să obții FOTOGRAFII SPECTACULOASE
îți oferim 100 de PAGINI cu și despre fotografie!



Ediția lunii noiembrie a revistei
CHIP FOTO-VIDEO poate fi achiziționată
prin pachetul promoțional
CHIP FOTO-VIDEO + cartea „SFATURI
DE FOTOGRAFIERE - 10 DESTINAȚII
FOTOGRAFICE DIN ROMÂNIA”,
la prețul de 22,98 lei
sau în formatul obișnuit,
la prețul de 10 lei.



Cartea **Sfaturi de fotografiere - 10 destinații fotografice din România** va fi disponibilă, într-un tiraj limitat, începând cu **5 noiembrie 2011**, în toate centrele de presă și prin **pachetul promoțional CHIP** cu DVD, ediția lunii noiembrie 2011 + carte la prețul de 24,98 lei



Cartea poate fi comandată și online pe www.chip.ro/librarie sau poate fi achiziționată din librării.



Nebunie seculară

In misiunea mea, foarte satisfăcătoare pentru românul din mine, dar, spre eu, benefică și pentru voi, de a vă prezenta cele mai coudate jocuri apărute pe piață, nu puteam sări peste acest titlu. Producătorul de unul singur are puterea de a-i catapulta în fruntea titlurilor de acest tip. E imposibil să uii momentul în care tu, sălbatec extraordinare, într-o lume parcă smulși din tablourile lui Dali și arhitectura lui Gaudi, ai fugit în lume pentru nu a fi omorât de frații tăi după ce „ai omorât pe tata-mama. Vorbesc „desigur“ (încerc să mai scad din pretențiozitatea acestei introduceri cu aceste ghilimele) despre singurul lor joc lansat până acum, pe numele lui Zeno

Clash, un fighter la persoana întâi în care motivele sud-americești se împletesc cu viața dură a oamenilor „preistorici“. Un joc în care ești mai mereu lăsat să continui povestea și mereu ai impresia că jocul încă se încălzește, că ai în fața un artwork ciudat și, de fapt, spre mirarea ta, poți înalța. Dar nu are rost să vă conving eu, Koniec a făcut deja o treabă excelentă (Iulie 2009).

Acestea fiind spuse, ar fi culmea să se gândești că Rock of Ages va fi un titlu normal, dar chiar și așa, nimic nu te poate pregăti pentru ce urmează. Dacă vă așteptați ca RoA să fie o continuare sau măcar ceva asemănător lui Zeno, veți fi dezamăgiți. RoA este o parodie la tot ce în-

seamnă istorie, artă și mit. De la Grecia Antică la picturile lui Da Vinci. Povestea jocului urmărește viața lui Sisif care, „așa cum știți“, a fost pedepsit de către Zeus să împingă la deal un bolovan uriaș, după care să rela chinul în nesfârșit. În versiunea RoA, undeva pe traseul către vârf, un drăcușor îl surprinde pe Sisif întepându-L, cu sulița în fund. Acesta scapă bolovanul, iar Hades (sau Zeus, nu e foarte clar și nici nu importă) îl obligă să-și rela activitatea. Drăcușorul înșă, așa cum îi e numele... Sisif nu mai suportă și, viclean „cum îl știți“, plănuieste să evadeze din infern. Prezentarea și toate filmulețele dintre niveluri sunt făcute în stilul animațiilor lui Terry Gilliam (Monty





Python), foarte haioase și grude - atât la propriu, cât și la figurat. El (Sisif) decide să lase să cadă bolovanul spre ieșirea din infern, să spargă porțile și să evadeze. Moment în care jocul te pune la cârma bolovanului, transformând animațiile 2D în 3D. Pentru a rupe porțile, ai nevoie de viteză, așa că ai face bine să alegi traseele fără obstacole sau măcar să le sari - fără nicio logică, bolovanul poate și sări. Inițial, jocul nu este mai mult decât un Ballance la persoana a treia, mult mai satisfăcător pentru că-ți dă posibilitatea să strivești în drumul tău către poartă de la drăcușori până la doamne de la curte și să distrugi de la amfore grecești până la (când le vine ceasul și timpul) elicoptere Michelangelo-eiene.

Nebunie seculară

Acum, să spui că acești producători iubesc arta e prea puțin, numai din arhitectura locurilor prin care jocul te poartă și tot al ceva de învățat. Problema este că majoritatea filmulețelor nu atacă unghiuri actuale sau pop, ci au legătură directă cu personalitatea, eroul sau, din contră, antieroul împotriva căruia lupți, ceea ce face RoA oarecum pretențios. În RoA veți râde pe cătă istorie, mitologie, literatură și artă știți. Ca să dau un exemplu - imbecil, dar ce să-l faci, asta mi-a rămas în minte - dacă vă duceți la Vatican, veți observa că majoritatea sculpturilor (bărbatești, logic) au penisul lipsă sau acoperit de o frunză. Se întâmplă așa pentru că unul dintre Papi a găsit nepotrivită (sau erotică) această nuditate și a luat măsuri. Dan Brown chiar se întreba într-un moment de geniu tălă există o cameră în Vatican plină cu falusuri. Acum, unul dintre boșii jocului este o astfel de statuie, iar punctul lui sensibil nu e greu de ghicit. Nu știu dacă producătorii s-au gândit la același lucru, probabil că nu, dar riceșterile

de genul acesta vă pot face jocul mult mai interesant și mai haos. El este oricum haos pentru că întotdeauna o bășină dată de Louis al XIV-lea al Franței, care dă toți oamenii de la curte pe spate, va fi haioasă, dar presupun că, dacă am ști câte ceva și despre personalitatea lui, ar fi și mai și.

Nebunie seculară

Stăif, ajutat de noi, evadează și, fără niciun sens, începe să dărâme porțile altor cetăți, alege oarecum aleatoriu. Leonidas și cei 300? Tre' să moară la fel și Vlad Țepeș și mulți alții. Diferența este că cel atacă răspund cu aceeași monedă pe un traseu identic, dar îndreptat spre cetatea noastră (apărută de nici unde). Iar porțile cetăților nu vor mai putea fi sparte cu un singur bolovan. După prima lansare, jocul schimbă perspectiva și, până în momentul în care sclavi termină al doilea bolovan, suntem rugați să ne fortificăm drumul către propria cetate. În acest moment, jocul devine un tower defence dus cu capul. Catapulte, turnuri, explozibili, elefanți, ventilatoare și încă multe, toate vor trebui plasate strategic pentru a pune bețe în roate bolovanului inamic. Inamic care, bineînțeles, nu va sta cu mâinile în sân, ci va construi și el la rândul lui, surprinzându-te de cele mai multe ori cu inventivitatea combinațiilor. De fapt, cele mai bune strategii, dar mai ales plasamentul le-am furat de la AI, după care le-am îmbunătățit după cum m-a dus capul. Bariile vin din distrugerile pe care le fac la bolovanul pe traseu, așa că acum e important să omori și caprele în drum spre poarta vecinului. Așa cum vă puteți imagina,



gameplay-ul este antrenant și spectaculos. O plăcere în primele ore. După care, chiar dacă o să primiți din ce în ce mai multe tipuri de unități, toate interesante, și din ce în ce mai multe tipuri de bolovani, veți realiza repede că cel mai important lucru este să ajungi primul cu cele x bile necesare la poarta vecinului și atât. Lipsa de varietate în gameplay va ajunge să vă plictisească, moment în care poate ar fi bine să faceți o pauză. Jocul merită însă terminat și numai pentru a vedea toate filmulețele și locațiile. Dacă jocul merită 8 euro, cât costa în momentul în care am scris această recenzie, rămâne însă la latitudinea, dar mai ales, la gustul fiecăruia. Are și multiplayer, chiar și split screen, dar nu e tocmai tipul de joc care să-mi facă cu ochiul prin această componentă. Toți cei care iubesc joaca în mulți și tower defence-uriile știu cu siguranță însă cât de crunte sunt bătăliile de acest tip împotriva altor oameni și ar putea încerca acest joc și numai pentru asta.

ncv

VERDICT LEVEL



- Istorie, mitologie, artă
- Gameplay spectaculos
- Conținut și istorie
- Ballance și tower defence
- Gameplay repetitiv
- Poate plictisește

PE SCURT:

Un joc divertisment, pretențios, așa cum ne și așteptăm de la creatorii lui Dan Clark, cu un gameplay antrenant și spectaculos, dar în timp repetitiv și plictisitor.

8

Gen: Productor: Distribuitor:

Website: thisissparta.com OS: LINUX

CERINTE MINIME: Procesor: 1.5 GHz Memorie: 1 GB

OS: Accelerație 3D: 128 MB / 128 MB

ALTERNATIVA BALLANCE ȘI DEFENSE GRID

Într-un joc alternativ pentru că jocul este unic. Combinați jocurile de mai sus și vă amply. Cu arta însă... mai greu.

GOD OF WAR

COLLECTION VOLUME II

Când ăia mici cresc

Remake HD și remaster HD cred că sunt cel mai prezenți termeni apăruiți în ultima vreme prin presa de specialitate. Nu se poate să deschizi un site sau o revistă (de afară) fără să afli de cine-știe-ce colecție de jocuri clasice refăcute în hașde sau de vreun titlu scos de la naftalină grație unui remake de zile mari. Nu zic că-i neapărat un lucru rău; în fond, jocurile video sunt o industrie care trebuie să scoată bani, iar mulți dintre cumpărători preferă să investească în formule deja testate, a căror calitate este asigurată. Grafica mai bună este doar cireșa de pe tort...

Excepția care întărește regula

Totul a început prin 2006 (2007 pentru muritorii de rând din Europa), când s-a lansat PlayStation 3. Grăsun, fără prea multe jocuri și cu o tehnologie exotică pentru acele vremuri, a treia venire a consolelor Sony s-a remarcat și din cauza prețului de aproape 600 de euro-galbeni, exorbitant chiar și pentru vremurile actuale. Costul ridicat a fost cauzat și de arhitectura consolei, fundamental diferită de vechile modele, care a necesitat includerea procesorului și a cipului video din PS2 pentru a păstra compatibilitatea cu jocurile dedicate vechilor generații PlayStation.

Ulterior, Sony a realizat că nu prea multă lume este interesată de o consolă atât de scumpă și a în-

Bărna la Olimpiadă, varianta originală



Hai să-mi plătești datoriile!

ceput să elimine tot felul de caracteristici ale PS3-ului, în încercarea de a-l face prețul mai accesibil. Prima victimă sigură dintr-un lung șir de sacrificii a fost chiar măștrăria de PS2 și, odată cu ea, compatibilitatea cu titlurile de generație anterioară. Bineînțeles, pentru a întregi „calculule”, aceste jocuri și-au refăcut apariția câțiva ani mai târziu, sub forma colecțiilor de care vorbeam mai devreme, numai bune pentru a fi cumpărate (încă o dată) de fanii mult prea pasionați.

Sigur, poate pentru unii rezoluția HD și includerea de trofee/achievements nu sunt suficiente pentru a achiziționa încă o dată un joc pe care deja l-au întors pe toate fețele pe PS2 sau PC. Aici se diferențiază God of War Collection Volume II (God of War: Origins Collection pentru cei care decid să importe de peste mări și țări) de restul turmei. God of War: Chains of Olympus și God of War: Ghost of Sparta (jocurile incluse în pachet) nu au apărut niciodată pe o consolă „de casă”, fiind titluri proiectate, la origini, pentru PlayStation Portable.

Careul de ași

Sigur, una e să porțezi un joc de PS2 (consola cât de cât actuală și astăzi) și cu totul altceva e să aduci un titlu de PSP la nivelul calitativ caracteristic PS3-ului. Ei bine, studioul Ready at Dawn s-a așchitat cu brio de această sarcină, GoW Collection Volume II fiind unul dintre cel mai îngrijit realizate pachete din acest punct de vedere.

În primul rând, 1080p-ul mult trimbat este acolo și-și face al naibii de bine treaba. Impresionant este faptul că studioul producător nu s-a mulțumit cu un port

direct, ci a preferat să re-exporte toate modelele și texturile la rezoluții semnificativ mai mari, mult mai potrivite pentru afișarea HD. Mai mult, spre deosebire de primul GoW Collection (care conținea God of War I și II), secvențele cinematice au fost renderizate din nou, în format nativ FullHD. În al doilea rând, ambele jocuri rulează acum la 60FPS, o îmbunătățire mai mult decât evidentă față de edițiile originale (aduceți-vă aminte, micuți PSP abia făcea față graficii din Ghost of Sparta).

A treia adădire care sare în ochi (la propriu) este suportul pentru afișarea 3D stereoscopică. În acest caz, framerate-ul este înjumătățit (30FPS) însă, credeți-mă, calitatea efectului de spațializare merită acest sacrificiu. Chains of Olympus și mai ales Ghost of Sparta te lasă cu gura căscată atunci când rulează în 3D, cel din urmă fiind parțial proiectat de la început pentru un astfel de display.

Nu în ultimul rând, fiecare dintre jocuri și-a primit cota parte de trofee care, odată deblocate, devin subiect de admirație sau chiar invidie pentru prietenii de pe PlayStation Network. Nu de altceva, dar parcă tare bine le stă lângă „agoniseala” din trilogia originală.

God of Dual Analog War

Lăsând la o parte ambalajul frumos, Chains of Olympus și Ghost of Sparta sunt exact ce te-ai aștepta de la niște titluri God of War. Acțiunea celui dintâi are loc înaintea de evenimentele din primul joc al seriei, pe vremea când Kratos încă slujea obedient Zeii Olimpicieni. Chiar dacă povestea din Chains of Olympus nu este cine știe ce, există totuși o serie de momente memorabile

(cum ar fi bătălia cu Charon sau reînălțarea lui Kratos cu flica sa), care justifică din plin rejuicerea sa.

Ghost of Sparta este ceva mai lung, mai bine realizat și cu o poveste mai bine spusă. În prim plan apare legătura conflictuală dintre Kratos și fratele său, Deimos. Acțiunea se desfășoară de această dată între God of War I și II, distrugerea Atlantidelor și confruntarea cu regele Midas fiind câteva dintre episoadele remarcabile din Ghost of Sparta.

În ciuda îmbunătățirilor aduse la nivel grafic, ambele jocuri sunt aproape identice în ceea ce privește gameplay-ul mai vechie corespondente pentru PSP. Singura adădire cu adevărat importantă este posibilitatea de a folosi și stick-ul analogic drept (absent de pe PSP) pentru a-l feri pe Kratos de atacurile inamicilor, soluție ce funcționează însă paralel cu combinația veche de butoane (L1+R1+left stick).

Așadar, dacă nu dețineți un PSP, se înțelege de la sine că acest pachet n-ar trebui ratat, Chains of Olympus, dar mai ales Ghost of Sparta fiind jocuri excelente, care fac cinste seriei God of War. Și chiar dacă aveți deja versiunile originale de PSP, GoW Collection Volume II merită o șansă, mai ales datorită modului excelent în care jocurile au fost adaptate pentru PS3.

Cosmin Aloniță

Itsy Bitsy Spider



VERDICT LEVEL

9

- ▶ Tehnic și artistic
- ▶ modele, texturi și animație cinematice îndemnatrice
- ▶ 3D impresionant, pentru cine are
- ▶ animări deosebite pentru toate
- ▶ nimic cu adevărat nou
- ▶ Chains of Olympus are mid problems

PE SCURT:
Lăsați la o parte jucerile pseudo-dei, ca înțelegem că la cunoscut colecție este calitatea portării de pe PS2 pe PS3.

Scut	Producător	Distribuitor
	Othercat	
PS3		

ALTERNATIVA CD & SHADOW OF THE COLOSSUS CLASSIC
Alte colecții de jocuri recent, care reînălțăm în HD, se pot pune mare atenție
său dintr-un titlu de legendă de pe PS2, realizată de studioul care a
scris și acum de The Last Guardian.

ORCS MUST DIE!

*"I kill two orcs in the morning
I kill two orcs at night
I kill two orcs in the video game
And it makes me feel alright
I kill two orcs in the time of peace
And two in time of war
I kill two orcs before I kill two orcs
And then I kill some more"*

Vați întrebat vreodată de ce orcii trebuie să moară? Eu da. Și a trebuit să relau nivelul, căd în timp ce reflectam asupra vrajbei milenare dintre omenire și hoarda cea verde, un commando orcesc s-a strecurat pe lângă mine și mi-a pângărit Sfântul Portal. Cu această ocazie, am învățat o lecție prețioasă, care-mi va prinde bine în 17 februarie 2019 când, după calculele mele astrologice deosebit de exacte, voi termi-

na facultatea și vor zbura orcii. La final, va rămâne doar unul. Eu sau orcul. Până și Creangă a ajuns la aceeași concluzie că și mine, „dacă-l copil, să se joace; dacă-l cal, să tragă; dacă-l popă, să cetească; și dacă-l orc, să moară”. Păi ce mama orcului?

Oricum ai lua-o, orcii trebuie să moară. E o lege a naturii. Un orc bun este un orc mort. 15 239 de orci buni sunt 15 239 de orci morți. Koniec mă roagă să omor câte unul, să ajungă la fiecare. Nu fi îngrijorat, prietene, au trecut vremurile în care te scula la ora cinci dimineața și-ți lăsa paloșul la coadă la orci. Carnea de orc nu mai este un produs de lux, nu se mai dă pe sub mână ca în vremurile de tristă amintire și fiecare om poate tăia orcul de Crăciun fără să-l la Statul caltaboșul de sub nas și șoricul dintre dinți. Acum, în zori capitalizmului, nu vă mai împiedică nimeni să cumpărați orci pentru întreaga familie. Contra unei sume modeste de 11 euro, micuțului Florin nu-i vor mai lipsi niciodată orcii...

No, dacă trbuie, trbuie!

Orcs Must Die! este un hibrid interesant de shooter la persoana a treia cu tower defence, acel gen foarte popular în rândul oamenilor cu birou și șefi curioși. Jocul are și o poveste în spate, dar s-a cam pierdut printre muniții de cadavre. Acum fiți sinceri, ați cumpărat un asemenea joc pentru povestea epică și plină de neprevăzut sau pentru simplul fapt că reușiți să tociți mărunț 15 239





de ori într-o ogoră zi? Faceți voi calculul. Totuși, v-aș sfătui să căutați urechile la replicile personajului principal. Nu de alta, dar unele sunt deosebit de amuzante. Ca și jocul, de altfel. Pe scurt, fac parte dintr-un Ordin Văjitoresc care își apără sărăciile, nevoile și neamul. De ori. Pentru că, orice țânc ție asta, ori n-au nici sărăcie, nevoi și nici neam. Și rămses la ale tale. De aceea trebuie să moră! Ei bine, acest război milenar pentru sărăcie, nevoi și neam a reușit să decimeze Ordinul. Ai rămas doar tu, un tânăr sărac cu duhul, dar lenes și nepriceput. Ești eminescianul ciot dotat cu arătași, magie și sulțu, care va străpunge țările sensibile ale armiei orcei. Pe post de tânără (și singură) speranță a omenirii, preț de 24 de niveluri (aproximativ opt sau nouă ore de joc pe nivelul mediu de dificultate) va trebui să împiedici cu orice preț hațtele de ori să ajungă la porturile prin care îți vor invada patria mumi. Și scurul. Mai ales scurul, căci mă îndoiesc că va pasă foarte mult de soarta sătenilor hamili și primitori din spatele porturilor.

Si-a murit Grubshalzguk...

Gut. Amabilitățile de este crucial să omori toți orci, să vedem puțin cum vei duce la îndeplinire acest plan deservind de încorect din punct de vedere politic. Așadar, cum moare orcul? Exact cum ți-ai dori să moară un orc care ți vinează înțimitatea propriului castel. Feliat, Impuns, străpuns, înghionțit, înțepat, ars, înghițat, fulgerat, tocat, strivit, dizolvat, topit, gazat, forțecat, mărșulit, pisat, măcinat și așa mai departe. Ai la dispoziție toate Instrumentele de care ai nevoie pentru a-ți face pe sărmanii orci să blasteme ziua în care ți-au clocotit la poarta castelului cu berbecul. La început, capcanele te vor ajuta cel mai mult. Ca orice poveste de succes, și ta începe într-un castel mobilat modest. Vei primi doar o groșică cu smoolă (care încetinește dușmanul) și legenda căpitanului cu țepușe. Pe măsură ce înalțezi în poveste, vei căpăta tot felul de capcane clasice care nu o

dară îți-au pusăpă carierelor de om în cine știu ce RPG sau platformer hardcore. Grupul cu clăburi încoșți, buzdușane care cad din tavan, pereți care sculăpă săgeți, ciupercl halucinozene, batoaze explozive, lame circulare ca-n Indiana Jones, tocătoare de orci, catapulse, capcane cu abur, pistoane lămense etc. Și toate sunt ale tale pentru vece. Iar când capcanele nu mai fac față numărului de orci (și se întâmplă deseori), jocul se transformă într-un mic și simpatc action/shooter visceral. Cred că nu îți închipuial că vei sta cu mâlinile în buzunar și capcanele te vor scuti de muncă, headshots, epicate și visceralăl orcescă. Doar ești un om multilateral dezvoltat, cu arbalesta de asalt, sulelă și patru vraji. Și fi sincet, nu te mânăpuțin de-aște și când vezi douăzeci de orci alinații ca în fața plutonului de execuție? Păi nu e păcat să-l lași să treacă fără să dai tu și măcar un headshot ca în zilele bune ale Căntărilor? Mai ales că unele nișuri chiar pot

fi terminate fără a folosi nicio capcană. Este și un achievement pentru treaba asta, care te face să fi mândru că ai pus și tu osul la înfăptuirea genocidului omesc.

Putini în Încolto, trei don'șoare cu puzeri în mână (Elemental Weaver, Steel Weaver și Knowledge Weaver) vor să-și ajuturi noastru. Nu, nu vor alerga goale puzeri prin castel cu fulgere fășindu-le din... urechi! Întru desfătarea erotică a Eroului, ci ne vor vinde anumite bunuri deosebit de utile pentru vrayi: capace, gardieni etc. Yup, în Orcs Must Die totul costă bani, dar, din fericăre, orci nu ți-i învadă castelul cu buzunarele goale. Șmecheria cu veverițele ăstea e că, odată ce ai ales oferta unuia dintre ele, restul nu ți-mai sunt accesibile. Dacă te bazezi pe capace și gardieni, arunci cu bani în Steel Weaver, dacă ești genul do-it-yourself, carl bani în Elemental (vrayi) sau în Knowledge (nu m-am atins de el până acum). Asadar, decizi, decizi, decizi urme de tactică.





Duios Hoarda trecea

Demo-ul nu mi s-a părut deosebit de tactic. E drept, m-a impresionat măcelul, dar am avut ceva rețineri vizavi de versiunea full, mai ales că am mai butonat recent un joculețe care era, de fapt, demo-ul repetat de vreo doisprezece ori. Dacă nu-mi venea să mă pricopsesc cu o mândrețe de STC (Sindromul Tunelului Carplan, pentru cei care n-au jucat Diablo) muncind ca descreieratul un șoarece care n-are nicio vină că a ajuns în casa mea. Nu l-am cumpărat, cum procedez de obicei când mă mănâncă degetele să scriu un joculeț mic și cul*, ci am cerut o versiune de review, cum procedez de obicei când vreau să îmi plătesc facturile și să-mi cumpăr haine de iarnă. Fiindcă producătorul tăcea, deadline-ul se apropia, iar facturile pot aștepta până luna viitoare, l-am cumpărat cu intenția de a fi nemilos cu el dacă luna viitoare o să rămân fără internet și mouse pentru trei ore de distracție timpâ. După unsprezece

ore consecutive de joacă, chiar înainte să adorm cu capul pe tastatură și să-l visez pe Zuluf înconjurat de orci vișinii, am decis că au fost unsprezece euro bine cheltuiți, iar internetul va fi plătit din banii de bere.

Ceea ce a început ca o distracție simplă, un măcel terapeutic pentru oameni simpli, stresați sau cu foarte puțin timp la dispoziție, s-a transformat într-un joculețe mult mai tactic și provocator decât a lăsat demo-ul să se vadă. Deși campania poate fi terminată în vreo șapte sau opt ore pe nivel mediu de dificultate (War Mage), vi se oferă o mulțime de motive să reveniți la ea iarăși și iarăși și iarăși. Primul cârlig ar fi sistemul de... notare. Cu cranii. În funcție de evoluția ta în nivel (timpul, numărul de orci care au ajuns la rift etc.), vei pierde misiunea sau vei primi între unul și cinci stele... cranii. Craniele sunt folosite pentru a-ți upgrada permanent capcanele (în general, damage mai mare, rază de acțiune mai întinsă sau cost mai mic). Fiindcă majoritatea upgrăde-unilor chiar nu sunt de aruncat, sigur vei simți nevoia să îți im-



Teap!

bunătățești jocul. Adică să testezi diverse tactici, până îți lăse numărul maxim de cranii, să rape dușmanul de pă Hentemet dă ciudă că tu ai cranii mai multe. Dacă îți ies din prima sau dacă dorești (și vei dori, crede-mă) să vezi în câte moduri pot da colțul trei sute de orci, poți revizita nivelurile anterioare, unde nu te împiedică nimeni să găsești alte și alte soluții la problema orcasă. Folosind, desigur, și instrumentele primite între timp (de obicei, „descui” câte unul pe misiune). Pentru cei mai vanitogi dintre voi, miza crește când apar clase-mentele online. Nu s-a genul de individ competitiv, dar mi-am petrecut vreo două ore încercând diverse combinații de capcane până am reușit să obțin un scor măreț într-o misiune jucată pe nivel maxim de dificultate (Nightmare). Care nivel de dificultate este „descuiat” după ce termini campania pe War Mage. Dar voi reveni la Nightmare puțin mai încolo.

Trebuie să spun că numărul de obiecte (capcane,



viaji și gardenii) pe care le poți căra cu tine într-un nivel este limitat. Și le alegi la început. Pe nivelul de dificultate War Mage, ai timp să inspecțezi nivelul înainte să ieși o decizie și să încropești un plan. În momentul în care ai pus o capcană, se consideră că alegerea este finală, și adio. Pentru a-ți ușura treaba, traseele orclilor sunt marcate, și se spune cu ce lighioane vei avea de-a face și, în plus, nu intră nici musca în castel până nu apeși tu G.

Nightmare schimbă datele problemei și te ține constant în priză. Jivinele sunt mai dure, vechile tactici nu mai funcționează atât de bine (eu de-abia pe Nightmare am început să folosesc Grinder-ul, și ce bine mi-a prins). În plus, nu mai poți inspecta atent nivelul ca în War Mage. Îți alegi frumusețea arsenalului și pomești la omor, iar dacă nu mai ții minte harta (dihăniile nu mai sunt chiar aceleași, după cum am mai spus), Forța fie cu tine! Am apucat să joc vreo câteva niveluri pe Nightmare și, dacă n-ai fi trebuit să predau mâine articolul, în fața PC-ului m-ar fi uitat Dumnezeu! Orclilor. Nu mai pun la socoteală cele câteva hărți terminate doar cu trei cranii, care parcă văd că n-o să-mi dea pace la noapte. Și am impresia că Zulf m-a luat în leaderboards și tre să-l depășesc pe Internet dacă vreau să dovedesc lumii că o fi fost Sibiu capitală culturală, da' tot Brașovul-i fruncea genocidului orcesc. Pe de altă parte, orclii nu trebuie să ne învrăbească. Din nefericire, producătorii nu sunt de aceeași părere, și multiplayer-ul cooperativ a fost uitat într-un sertar. De unde sper că va răzări sub formă de patch gratuit (ca în cazul lui Sanctum) sau măcar ca DLC plătit, căci parcă, oricât de contra DLC-urilor aș fi, aș scoate niște dolare!



din buzunar dacă asta îmi va permite să mă scald în lumina genocidului alături de un amic la fel de versat în arta vânătorii de orci. Am găsit cel puțin două hărți care ar fi perfecte pentru un co-op pe cinstre.

Ei, dar vorba lungă este bogăția orclui. Uitați-vă la mine cum stau și scriu veră și uscate în timp ce cizez-le de orci zburdă fără grija zilei de mâine pe pășunile Internetului. Cumpărați-l că merită. Între noi fie vorba, dacă ești un părinte îngrijorat că odrasla ta are note mari și nu va mai putea ajunge fotbalist (sau dacă ai impresia că ajutorul de șomaj și-a depășit salariul și dorești să remediezi problema), cumpără jocul. Să văd cum o să-l mai ardă de teme micuțului Florin când 6 836 de orci îl amenință realitatea virtuală. N-o să mă vrea nici fotbal, dar nu le poți avea pe toate. Acum vă las, căci mai am de măcelărit încă 14 761 de orci ca să obțin achievement-ul de 30k. De morți!

deLAN

VERDICT LEVEL



- Orclii
- Traseele
- Să Meară
- Iluzii multiplayer-ului

PE SCURT:

OMG, OMG!

9

Get it now! » Productor: Iceberg Entertainment Distributor: Overcast store: store.overcast.com ON-LINE: overcast.com

CERINTE MINIME: Procesor: Intel Pentium 4 Memorie: 1GB RAM

ALTERNATIVA SANCTUM

FPS + Timp de joc + SF = Love

Lupta pentru supraviețuire continuă

RESISTANCE 3™

Vă mai amintiți de Resistance: Fall of Man, FPS-ul care pus umărul la lansarea celui de-a treia generații a consolei PlayStation? În caz că nu, aflați că Fall of Man este și va rămâne unul dintre cele mai bune shootere butonate vreodată pe PS3, iar continuarea acestuia, Resistance 2, nu s-a lăsat mai prejos, oferind nu doar o campanie fantastic de antrenantă, ci și moduri de joc online distractive. Dar iată-ne acum în prezența lui Resistance 3, care încearcă să-și întreaacă predecesorii din toate punctele de vedere. Să vedem dacă reușește.

Excelentă fasolea în seara asta!



Umplem barca cu mizerii



Un colet pentru Zăna Măseluță

Un nou erou

În Resistance 3 ne revine rolul lui Joe Capelli (cel care l-a împușcat mortal pe eroul original, Nathan Hale, în finalul jocului Resistance 2), acțiunea petrecându-se după alungarea acestuia din cadrul armatei. Vedeți voi, unii încă mai credeau în salvarea lui Hale (infestat cu un virus extraterestru) și au dorit să-și arate reproșul cumva. Însă întreaga poveste este etalată în introducerea cinematică a jocului, așa că nu voi intra în detalii, mai ales că nu vreau dau vreun spoiler celor ce abia acum se gândesc să ia seria la control. Pe scurt, Joe Capelli aterizează

din armată direct în brațele Rezistenței, mai exact una dintre puținele celule rămase, din care mai fac parte soția și fiul lui. Extraterestrii Chimera au câștigat, iar omenirea nu mai poate duce un război de avengurgură împotriva acestora, iar ultima opțiune a grupurilor rămase a fost să se ascundă. Sub pământ, în clădiri baricadate, oriunde ochii invadatorului nu pot să pătrundă. Sentimentul de disperare și lipsa de speranță a acestora sunt omniprezente în prima parte a jocului.

Povestea ia o cu totul altă turnură când una dintre patrulele Chimera descoperă ascunzătoarea lui Capelli și



Desparțire



Boss fight



La nevoie, îi dibuim și prin pereți

a grupului său, moment în care se decide evacuarea. Ca din senin, își face apariția și o mai veche cunoștință a noastră, doctorul Malakov, ce caută ajutorul lui Capelli pentru un ultim și disperat act de curaj îndreptat împotriva invadatorilor. Eroul nostru are din nou șansa să salveze omenirea, iar pentru asta va pleca la New York, unde va încerca să distrugă mașinăria extraterestră care amenință să pună capăt existenței umane pe Pământ.

Aventura este una solitară, de-a lungul ei întâlnind oameni care îl ajută, dar și pungești care îl pun bețe-n roate. Pentru a elimina singurătatea, există opțiunea de a-1 juca în mod cooperativ via PSN sau pe aceeași consolă, designul nivelurilor fiind cât se poate de potrivit pentru o aventură în doi. Hărțile sunt mai întinse, iar opțiunile tactice s-au înmulțit în Resistance 3. Totuși, deși impresioniști, boșii nu sunt sunt prea diversi, nici măcar mulți, iar unii sunt surprinzător de ușor de răpus chiar și fără aplicarea unor tactici elaborate.

Surpriza cea mare o constituie inamicii care nu fac absolut nimic, de parcă o forță nevăzută l-ar fi împietrit în așteptarea glonțului care să-l ducă într-o lume mai bună, iar eu nu am ezitat. Astfel de bug-uri sunt o noutate pentru serie și nu pot să sper decât că mulțimea de patch-uri, oferite chiar din primele zile de după lansarea jocului, le-au rezolvat cumva. Inclusiv cele două momente în care jocul pur și simplu s-a blocat, refuzând să ducă misiunea mai departe. Ce-i drept, problemele s-au rezolvat cu câte un restart (slavă Doamnei că checkpoint-urile sunt dese), dar nu asta ar fi trebuit să fie soluția.

Campaign-ul durează mai mult de opt ore, însă un jucător metodic ar putea scoate mai mult de zece din el, iar secvența de final nu mai lasă să se întrevadă o continuare. Surprinzător este faptul că aceasta este extrem de scurtă și lipsită de substanță, secționând campania brusc, atât de nefiresc, încât rămai cu impresia că trebuie să mai urmeze ceva, dar... pauză. Nu urmează nimic,



Interfață de multiplayer

iar eu am rămas tintit în fața televizorului fără a-mi crede ochilor. Wha... The End!

Din fericire, nu lungimea campaniei sau modul în care ea se termină vă vor rămâne mai mult în minte, nici faptul că nu ați reușit să vă atșați de Joe Capelli, prea ocupat să împuște chestii ca să mai aibă timp și de pozești elaborate. Vă veți aminti mai mult de decorurile spectaculoase, designul excelent al nivelurilor, ce oferă șansa aplicării unor tactici dintre cele mai diverse, dar mai ales de arsenalul din dotare. Resistance 3 nu dezamăgește din acest punct de vedere, venind în întâmpinarea fanilor cu arme memorabile, precum Bullseye sau Marksman. Dintre noutăți se remarcă Mutator-ul și alte câteva pe care vă las să le descoperiți singuri, pentru a nu strica surpriza, fiecare dispunând de moduri secundare de tragere sau declanșare a unor încălțări explozive.

D-ale împușcăților

Resistance 3 dispune de o componentă multiplayer în care găsim 12 hărți, ce nu au nicio legătură cu campania solo, și cinci moduri de joc - Breach, Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag și Chain Reaction.

Nimic cu adevărat nou sub soare, însă gameplay-ul este solid și acțiunea foarte alertă. Sănătatea este regenerabilă, iar arme din ce în ce mai bune capeteți numai acumulând puncte de experiență, ce vor putea fi folosite apoi exact ca în Modern Warfare. Adică pentru a achiziționa perk-uri (recomand scuturile) și upgrade-uri. Hărțile în sine sunt complexe și oferă căi alternative de abordare a unui obiectiv, iar învătarea acestora ajută extrem de mult o echipă bine încheată. Păcat că experiența mea online a fost curmată

de un blocaj, chiar al consolei, care a făcut destul de greu față problemelor cu care a venit jocul, scăderile bruște de framerate (sacadări), fiind neplăcute pe toată perioada cât am jucat Resistance 3 online. Și totuși...

... te prinde

Foarte mulți spun că Resistance 3 este cel mai bun titlu din serie, însă tind să nu le dau dreptate. Având în vedere povestea mai puțin elaborată și problemele tehnice care l-au măcinat chiar din primele momente de după lansare, nu am cum să o fac. Mai mult, ca ultimă parte a trilogiei, lasă multe întrebări fără răspuns și o face în cel mai neinspirat mod cu putință. Cu toate acestea, odată rezolvate problemele tehnice, avem parte o experiență FPS ca la carte, unică pe PlayStation 3, dar asta numai cu condiția ca cineva să se ocupe de rezolvarea lor. Poate că a făcut-o deja.

KIMO

- designul caracterelor
- acțiune satisfăcătoare
- arme deosebite
- mulți factori „qualifier”
- bug-uri
- perioadă

PE SCURT:

Ca gameplay și joc de sine stătător, Resistance 3 este un FPS solid. Ca final de trilogie însă, nu își face prea bine treaba.

7.5

Joc	Producător	Distribuitor	Ofertant	Scor
Verdict ON-LINE				7.5

ALTERNATIVA KILLZONE 2
 Nu au a plecat mai mult decât Killzone 2, mai ales datorită poveștii memorabile. Pentru posesorii unei console PlayStation 3, seria Killzone este cea mai bună alternativă la Resistance.

Viva La Revolución! Cum care revoluție? Aia indie, că tot s-au purtat discuții aproape interminabile despre ea în ultima vreme... Adevărul este că, în ultimii ani, am asistat parțial la o renaștere a tot ceea ce înseamnă pasiunea pusă în jocuri, principalele responsabile fiind studiourile mici, independente, care încă creează din plăcere și nu neapărat pentru bani. Sau poate sunt eu mult prea naiv... Unul din jocurile care mi-a însușit entuziasmul ăsta de moment este *Rochar*, un side scrolling platformer „with a twist”, produs de finlandezi de la Recoll Games.

Mineriada gravitațională

Se facea că, undeva, într-un viitor neclar, omenirea căuta disperată resurse prin toate cotloanele rocilor mai mult sau mai puțin cosmice. John Rochar, brav miner spațial, împreună cu echipa sa, se afla în linia întâi. Mă rog, linia întâi a ghinioniştilor, pentru că se pare că Rochar & co, aveau un talent deosebit la a găsi absolut orice, numai turbiniumul mult căutat nu. Dar ce mai contează un minereu banal atunci când dai peste ditamai rămășițele ale unui străvechi templu de origine amer-indiană? Sau când ești un soi de Gordon Freeman cu tot cu Gravity Gun, în variaanta redneck? Fie vorba între noi, povestea poate fi trecută cu vederea, aceasta încadrându-se cu succes în categoria de intrigă. Îndeajuns de bine dezvoltate pentru a justifica evenimentele din joc și... nimic mai mult.

Ce contează cu adevărat este gameplay-ul, care combină genul platformer cu puzzle-uri care mai de care mai variate, bazate pe o sumedenie de idei, împrumutate de ici și colo. După cum aminteam un picuț mai devreme, Rochar are la dispoziție un

Space Mărin

rochar

Prinde-o p'astă!

Puzzle Shifter

By our powers combined...

Unity Engine, me likey :D

Jon St. Rochard

O fi el Rochard cam grăsun și cam țărănoi, dar arată al dracului de bine. Întregul joc are un aspect foarte curat și îngrijit realizat, Recoil Games optând pentru folosirea tehnologiei Unity Engine (www.unity3d.com). Este vorba despre un motor grafic mai mult decât capabil, oferit în mod gratuit în versiunea sa de bază; numai bun pentru a transforma aspirațiile unor game designeri în devenire în realitate. Cechirău! Ce-i drept, când acțiunea se înfierbântă și pe ecran apar o mulțime de inamici, proiectile și roboți zburători, bătrânul PS3 începe să găfăie și framerate-ul o cam la în jos. Din fericire, aceste situații sunt destul de rare.

Poate mai ultimorea este însă partea audio, Rochard beneficiind în acest capitol de o atenție deosebită din partea producătorilor. Personajul principal este interpretat de nimeni altul decât Jon St. John (ultra-cunoscuta voce a lui Duke Nukem), iar melodia de pe genericul jocului, Grinder's Blues, este interpretată de Poets of The Fall (Alan Wake anyone?). De asemenea, unele din temele muzicale ce apar pe parcursul jocului mi-au amintit suspect de mult de Deus Ex: Human Revolution, un joc al cărui soundtrack tronează de câte-a luni în playlist-ul Winamp-ului personal.

Thumbs up

Ce mai încoale și-ncoace, Rochard e mișto. Nu-l a doua venire a Mesiei, dar e un puzzle platformer bun, căteodată frustrant, alteori îngenos, cu grafică și sunet mult peste medie și cu o durată de joc apreciabilă. Și, având în vedere cât costă (7,99\$ sau 9,99\$, în funcție de regiune), ar fi păcat să nu-l adăugai la colecția digitală. Pwetty pwease?

Cosmin Aionită

Gravity Gun (pardon, G-Lifter), cu ajutorul căruia, la început, va putea folosi lăzile de prin decor pentru a-și croi drum prin nivelurile întortocheate ale jocului. Ulterior, unealta din dotare va primi numeroase upgrade-uri, care îi vor permite vrednicului nostru minier să o folosească pe post de blaster (pentru a se apăra de inamici), aruncător de grenade (cu mai multe tipuri de muniție) sau să se balanseze la zeci de metri înălțime ca un veritabil Tarzan startrekian. Combinații posibilitățile oferite de G-Lifter cu abilitatea lui Rochard de a altera gravitația (zboară pulule, zboară!) sau cu apariția câmpurilor de forță codate pe culori (obiectele artificiale nu pot fi transportate prin cele albastre, materia organică nu poate pătrunde prin cele roșii, focul și energia nu pot trece prin cele galbene, iar zidurile energetice albe blochează absolut tot) și obțineți rețeta unui joc deloc simplu.

Din păcate, dificultatea căteodată crescută nu reiese doar din proiectarea ingenioasă a puzzle-urilor, unele

dintre cele mai frustrante momente fiind cauzate de controlul un pic stângaci. Când trebuie să topăi de nebun în gravitație redusă cu cine știe ce cutii după tine, contra timp, parcă ți se îmbărligă degetele pe controller într-un mod deloc fericit. Nici fizica foarte exactă nu ajută foarte mult: căteodată o operațiune simplă în teorie, precum construirea unui mic turn de containere, se transformă într-o sarcină aproape imposibilă din cauza modului prea realist în care reacționează obiectele din mediul înconjurător. Și credeți-mă, pentru a găsi toate secretele jocului, ai nevoie de răbdare de fier. Răbdare care poate ceda și în cazul unora dintre luptele din joc, de care nu poți trece fără a memora mai întâi pozițiile tuturor inamicilor. Trial and error ftw! Din fericire, cei duși să treacă cu vederea aceste inconveniente se vor putea bucura de 9-10 ore de joc efectiv, mai mult decât suficient pentru un titlu downloadabil al cărui preț nu depășește zece dolare.



Ai dracului huliganji...

VERDICT

LEVEL

+

-

▶ platformer + puzzle + gravity gun = tare

▶ grafică/muzică mai ca la Hamd'Acca

▶ durată multă

▶ costă puțin

▶ sunet impresionant

▶ controlul poate deveni înconfortabil în unele situații

▶ bapto trial and error

PE SCURT:

8.4

Produsător

Distribuit

Ofertă

ON-LINE

ALTERNATIVA SHADOW COMPLEX

Pu platformer, dar pe platforma concurentă (see what i did there?). Deși mult mai orientat către partea de acțiune, pentru jucătorii precum Shadow Complex merită să ai Xbox 360 și un abonament la Xbox Live.



La trântă cu Natura

Am ucis zeci de mii de zombi, naștiți, teroriști, anarhiști, masochiști, bicicliști, ochelariști, telemetriști, triști, riști și câștigați, dar cu natura dezlințuită nu m-am mai războit cum se cuvine încă de pe vremea pleoscânelor de lut. Nu așa cum o făceau brigadierii din vechime, în fața muncii cărora cădeau stâncile de fier ca nevolnicele spice de grâu în fața secerătoarelor frunțate de la Cooperativă. From Dust, mai exact versiu-

nea de preview (cu care am și rămas, de altfel) trimisă de Ubisoft, mi-a deschis poarta de a sculpta în peisaj cu o mână de artist, de a struni natura, de a pune dop vulcanilor, totul spre binele poporului meu. Speram, de asemenea, să se transforme la un moment dat într-un Populous, să dau cu lavă în dușmani, să le înfund cosmelle, să fac fluviul să treacă prin mijlocul satului vecin și să îmi urc tribul pe cele mai înalte culmi ale progresului. Sau măcar pe un munte, unde nu-l poate ajunge lava vecinului. Well, nu-l chiar așa. Deși From Dust are un vibe molyneusian (colegul Alexandru Puiu m-a întrebat: „e d'altu' Mulinex 3la?” după ce m-a urmărit cinci minute), nu și-a depășit condiția pe care și-a făcut-o cunoscută în cele două niveluri demonstrative. Un puzzle simpatice, chiar fascinant dacă ești genul care se poate distra cu jeleu, puțin nisip și un pahar cu apă, cu un potențial imens care a fost realizat doar pe jumătate. Hai, trei sferturi, că am dat de lavă și pot transforma apa în jeleu. Când eram mic, eram fascinat de gelatină și jeleuri.

Deși principiul de funcționare l-am explicat mai în detaliu în Hands-on, nu cred că strică o scurtă recapitulare. Ești Ze Breath și trebuie să-ți ghidezi poporul. În nivele există o serie de obeliscuri, iar tu trebuie să-ți ajuți poporul să ajungă la ele. Ușor de zis, ceva mai greu de făcut, având în vedere că AI-ul (din nou o chestie care nu mi s-a arătat în preview) care îți controlează pălămiile e ușor tâmpit în diverse situații. Unele obeliscuri îți oferă câteva puteri ze-lești (pentru o perioadă de timp apa din peisaj se

evaporă, poți transforma apa într-un fel de gelatină, stingi toate incendii de pe hartă) cu ajutorul cărora trebuie să îți protejezi poporul de natura dezlințuită în timp ce încerci să îi ghidezi către alte și alte obeliscuri. Și eram asta faci tot jocul. Pentru o vreme, pare (și este, de fapt) foarte mizeriaș, dar spre final parcă a început să mi se plătească și mi-aș fi dorit mai multă diversitate. Și o schemă de control mai acută, și ceva opțiuni grafice în plus, plus de ce să mă îndrăgesc în jurul cozii, mi-aș fi dorit un per tot mai îngrijit, nu unul făcut în dorul leilor. Mai ales că a fost înmormântat verșinea de PC cu vreo două zile înainte de lansare. Cică pentru lustru. Mai fac o precizare, de la început corecție la Hands-on (luna septembrie) că eu vă mai interesează: m-am intrat nisipul în ochi și mi s-a pierdut că văd sandbox unde nu e. Nu există un mod sandbox propriu-zis, în care să modelezi peisajul doar de dragul de-a o face, dar vă puteți prefăce pentru o vreme că nu vă pasă de obiective. Mai puțin atunci când designerul a scris căteva dezastre de toată frumusețea și sunteți obligați să vă vedeți exclusiv de puzzle, nu s-o lăsați construind noi forme de relief. Bine măcar că avem challenges și unii cu mai multă răbdare ar putea să le la la purcat pentru a-l prelungi viața lui From Dust.

În concluzie, m-am distrat ceva alături de From Dust, dar nu-mi pot stăpâni sentimentul că se putea mai mult. Și la sum a tratat Ubisoft (tartorul ăi mar, căci omul nostru de legătură de la Ubisoft a zăbătit să ne facă rost joculețului (gafe majore cu DRM-ul, portare suspectă, puțină reclama, nici până în ziua de azi nu am primit un cod de review, dar avem vreo trei Call of Juarez), mă îndoiesc că o să mai existe un From Dust 2. Dar, dacă ar exista, vrem mai mult Populous. Sau mai multă libertate. Sau amândouă, că suntem nesățui! Atât.

ciolan



VERDICT LEVEL

- **Verdict** 7.5
- **Recomandare** În gamele de acest gen
- **Plus**
 - **Aspect** mod sandbox per
 - **Control**
 - **AI-ul**
 - **puteri ze-lești**

PE SCURT:

Un joc de strategie în timp real, dar nu vine cu mecanici complexe, ci se bazează pe simț. Simț, înțeles în sensul de simț, dar în sensul de simț, dar în sensul de simț.

7.5

CERINTE MINIME: Windows XP/Vista/7, 1GB RAM, 1GB spațiu liber

ALTERNATIVA POPULARĂ: **Populous** (2001)

mercury



Argintie-ca-Mercurul și Cei Șapte Izotopi

Nu știu câți ați prins optzeciul Marble Madness sau cât s-a prins el de voi, dar lăsați că istoria a fost bună cu el și vă permite acum să jucați o rudă ceva mai îndepărtată, dar la fel de interesantă. Un sequel pentru jocul de PSP Archer Maclean's Mercury, portat ulterior pe PS2 ca Mercury Meltdown și apoi, sub același nume, pe Wii, cu Revolution în coadă. Titlul este autoironic și face mișto în general de febra remake-urilor „HD”, de unde Hg în coadă.

În caz că nu știți, prin contrast brutal cu viednicul Sodiu (v-a explicat povestea lui ciolan într-o mușetare mai veche), Mercurul e una dintre cele mai mari puteri de elemente, care la formă lichidă la banala temperatură a camerei, îți hălește tot popornul și se uită toată ziua la Discovery Science, pătându-ți canapeaua. Și le-

neș fiind, nu putea fi protagonistul unui puzzle în care să faci și el o treabă serioasă. Să mute el o cutie, să tragă o manetă, să gândească în portaluri? Doamne Ferește. Așa că, pentru a-i putea întreține stilul de viață excentric și delăsător, proprietarii au fost nevoiți să reinventeze un joc video în care bielele niveluri sunt cele care depun tot efortul, înclinându-se, rotindu-se și frezându-se pe muzica standard zduci-zduci (care din fericire poate fi înlocuită cu propria colecție de metale grele), la comanda utilizatorului, pentru a călăuzi biligonguța fleșcărită argintie printr-o junglă abstractă de forme geometrice statice și nu prea. Comutatoare, platforme, margini fără opritor și alte nenorociri pândesc la fiecare înclinare a nivelului, iar suprafața perfectă pe care se plimbă mercurul nu lasă prea mult loc de eroare. Tributarii lui Marble Madness, uneori trebuie să colorezi mercurul în diverse nuanțe pentru a putea trece peste anumite platforme (și adesea pentru a fi „admis” la finalul nivelului), iar treaba se complică atunci când ceea ce trebuie nu e tocmai la

îndemână din prima și ajungi să tai mercurul în două cu puterea vârfulor ascuțite din nivel ca să le poți colora diferit și apoi combina în nuanțe necesară.

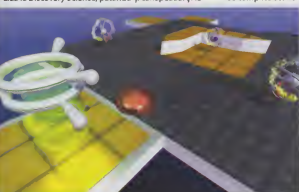
Alteori, trebuie să culegi atomi sau să termini nivelul cât mai repede, fără a irosi nicio picătură de mercur. Treaba o ia razna abia atunci când scopurile se combină în același nivel și constă cu stupoare că, după muncă de precizie și efort, nenorocitul de mercur nu



are culoarea trebuincioasă sau că ai uitat să culegi un atom de litu care își freacă viclean neutronii ascuns pe după vreun cotton obscur. Așa mi s-a năzărit că puzzle-ul de față e mai mult pentru minți răbdătoare decât scilpitoare, ajutate de mâini dibace.

Tempul de înjumătățire al Mercury Hg este de 30 de niveluri, dar producătorii intenționează să-l crească prin casele lăsate goale în Tabelul lui Mendeleev și promit că vor lansa în curând doi izotopi noi, care la temperatura dolorului internetului capătă stare de DLC-uri.

Calc



VERDICT LEVEL

+

- level design excelent
- preț mic, time waste bun
- music transfer
- musica standard manuală

PE SCURT:

Un puzzle de evagare ca level design deosebit, care amintește de Marble Madness. Prevădarea este: așteptați în jurul unui termometru vechi și încercați să-l terminați în cel mai scurt timp.

7.8

Produs de

Produs de

Produs de

Produs de

ALTERNATIVA STICKING

Un alt joc de puzzle de evagare de dimensiuni de la Double Fine (Psychonauts, Broken Age), în care jocul lui Charlie Brooker, cu mai multă manie decât în lumea, care trebuie să-ți elibereze dinăuntrul dinăuntrului fiecare cu propriile abilități și să elibereze lumea de terroarea industrială dinăuntrul.

X-MEN DESTINY

Destinul lor a fost să strice un joc

Când spun „lor”, mă refer la producătorii jocului, Silicon Knights. Am văzut-o de atâtea ori până acum și de fiecare dată mă enervez, deși ar trebui să mă aștept. Unii se folosesc ca ultimele lepre de reputația unui produs și fac o porcărie care se vinde doar datorită numelui de pe copertă. X-Men: Destiny este unul dintre acele jocuri. Este atât de prost încât îți vine să dai cu el de pământ din primele cinci minute de joc.

Accióna jocului are loc după moartea profesorului X, când descoperim niște X-Men dezbinăți, care mai de care mai scârbiți de lumea din jur și cu atitudini complet nesănătoase pentru oamenii normali din jur. Până când îți dai seama că nu e chiar un lucru bun și încearcă să se reculegă de pe jos. În momentul în care se dorește să se îngroape securea războiului semnând un tratat de neagresiune între mutanți și oamenii normali, un atac al unui mutant suspectat a fi Magneto dărâamă toată șandramaua, iar conflictul se redeschide.

Toată bătălia din joc are loc între tine și purificatori. Aceștia sunt o latură extremistă a omenirii care încearcă să nenorocască tot ce nu e ca ei. Evident că nu au nici o șansă. La fel de evident este că nu știu că nu au nici o șansă, dar sunt perseverenți.

Aici intri tu în calcul. De la început alegi un personaj dintre cele trei disponibile și pieci la rupt capete. Ai de ales între o mătăhală jucător de fotbal, o mică imigranță japoneză și un polițist care se trage dintr-un purificator de mare încredere. Cum tot timpul am încercat să aleg dintre personaje pe cel care era cel mai predispus la fofileală și nu la măciuceală nebunească, am optat să mă joc cu nipoana iliputană. Nu mică mi-a fost marea să văd ulterior că modul de joc nu e nici legătură cu alegerea personajului. Doar secvența de



la început îți oferă o idee asupra istoriei sale. În rest, tot o apă și-un pământ.

Imediat ce optezi pentru un personaj, alegi și modul în care să se dezvolte din punctul de vedere al genei mutante. Proiectarea de energie, un fel de mag ce dă non-stop cu fireballs, energy boosted quick attacks, adică unul care dă repede cu pumnul sau controlul densității, care sună fain, dar de fapt te transformă într-un animal ce poate primi mulți pumni fără să-ți simtă. Slab de tot.



Iar de aici totul se limitează la a da pumni cu nemiluită în cine îți stă în cale, făcând misiuni care se rezumă la același lucru. Ți se oferă o opțiune, care nu are niciun fel de importanță de fapt, și anume pentru cine le faci. Poți să te dai cu X-Men, cei buni, sau cu Brotherhood of Evil Mutants (BEM). Stați liniștiți, misiunile sunt aceleași. O porcărie.

Pe parcursul jocului vei strânge puncte de experiență pe care le vei folosi pentru a descuia cinci dintre cele opt abilități asociate modului de joc ales la început. Aceste abilități vor putea fi îmbunătățite dacă vei culege genele X ascuse prin oraș. Odată ce vei culege patru identice, acestea se vor putea combina și obține ceva. Ce, nu știu, că nu am găsit patru la fel. Dar nici nu am stat să le caut, doar am vrut să termin cât mai repede cu porcăria asta de joc.

Mai mult nici nu vă mai spun. Este un joc prost. Arată îngrozitor și, mai ales, este unul dintre jocurile ce salvează înainte de o secvență peste care nu poți sări. Așa că, dacă se nimereste să te împotmolești la o luptă mai grea, de fiecare dată când vei relua salvarea, va trebui să privești cele cinci minute pregătitoare. Horor.

Koniec

VERDICT LEVEL



nu prea are
și prea multe puncte a fi enervante

PE SCURT:

Un joc prost. Un ecran pentru doar vreo 10 secunde pe joc. Nu mai multe puncte în mlaclă decât are de joc.

1

Produs de
Silicon Knights
Distribuit de
CD-ROM

ALTERNATIVA ORICUI ALT JOC
Un joc prost, enervant. Cel mai prost.

DOUBLE D SERIOUS SAM

Double?! Quadruple poate



Stău că, de fiecare dată când trebuie să scriu ceva legat de Serious Sam, vă scriu despre noaptea în care/acum mulți-mulți ani, șase proști au stat cu o ladă de bere și un server de Serious Sam pornit o noapte întreagă și s-au simțit mai bine ca niciodată. Da, odată, demult, eram șase, acum mai suntem patru, dintre care unul e imprumutat și celălalt... eh, celălalt e și el aici.

Se făcea că în ziua respectivă a fost ziua cuiva de la muncă. Nu mai știu a cui, dar nici nu contează. Ce contează este că, de fiecare dată când beam o berică (două, trei) la o șezătoare de la muncă, ni se făcea poftă de cântăr. Da, Counter-Strike. După ce am dat mucus la cohorte întregi de prostani pe internet, ne-am gândit că singurii care ne-ar putea face față în acele momente deșănțate ar fi doar niște monștri controlați de un AI sublim. Așa s-a pornit

cea mai minunată noapte din viața lui Sebăh. Douăsprezece ore de pac-pac și bere. Și chichote și râsete și înjurături și miștouri și iar chichote și râsete.

Iar acum, după atâția ani, un alt Serious Sam. Cu mult diferit, fără multiplayer și doar cu puțin mai slab decât originalul. Asta dacă guști ironia macabră și tone de sânge împrăștiat pe ecran.

De la stânga la dreapta

Cea mai mare diferență între cele două jocuri este faptul că Double D nu mai este un FPS. Este un side-scroller. Dacă nu știți ce e un side scroller, înseamnă că ești încă tânăr. Ceea ce nu este deloc un lucru rău. Un side-scroller este un joc în care tu, ca jucător, vezi acțiunea din lateral, iar această acțiune curge de la stânga la dreapta. Cele mai bune exemple sunt jocurile Mario, Prince of Persia (originalul),

Sonic sau, mult mai târziu, Abe's Oddysee.

Așadar Serious Sam Double D este un side-scroller. Nu strâmba din nas! Nimic din atmosfera originală nu s-a pierdut. Sam este la fel de macho, poate un pic prea macho, iar monștrii la fel de zgometosi și dobitoici. Sam, 'Serious' Sam se întoarce din nou în trecut

pentru a salva viitorul. Povestea chiar nu contează. Este un joc în care important este să omori cât mai mulți monștri în cât mai multe feluri posibile. Iar aceste feluri sunt oferite de ceva ce nu ai mai văzut până acum. De ce să alegi o singură armă dintr-o panoplie întreagă când le poți folosi pe toate deodată? Cum? Nimic mai simplu, folosește Gunstacker și brusc tommy-gun-ul tău se atachează un shotgun și un aruncător de flăcări și o pușcă laser și o un și încă o. Nimic nu îți mai stă în cale. NICIODATĂ!

Întregul joc este plin de umor. Monștrii fără cap vorbesc fără niciun fel de problemă, muștele trag cu arme laser, apare un nou tip de sinucigași. Niște gagici fără cap, cu bombe în loc de țâțe. Sam este imun la farmecele sexului slab și omoară fără discriminare în stânga și în dreapta. Fără milă! Ca la Verdun.

Clar nu este un joc pe care să-l ratezi. Chiar dacă nu arată cine știe ce, Double D este bun să-ți aducă aminte de vremurile de aur ale jocurilor pe PC. Serious Sam pentru președintel

Koniec



VERDICT LEVEL



- multe arme care poate ofta
- fun, fun, fun
- amintirile ne răscolesc
- grafică optimizată

PE SCURT:

Nici prea greu, nici foarte foartă. Un joc de dumbul plăcut.

7.5

Jack Productor Distribuitor
004-LIME comunitygames.com/seriousanddouble

CERINTE MINIME:

Procesor: Pentium III 450 Acoperare 3D 128MB Memorie

ALTERNATIVA: SERIOUS SAM HD

Amelioră jocul și adaugă puțin pentru tine, nu-ți lăimele decât că te juși Serious Sam HD. Am zis!





Art By Game

Câteva luni mai târziu: „Nelcușoare... hai, recunoaște, jocurile sunt artă.” „Parcă ești o moară stricată. Da, jocurile produc artă: vizuală, auditivă și câteodată lirică sau literară, dar în momentul în care iei în considerare și gameplay-ul... pentru mine, majoritatea covârșitoare se întorc la ce sunt ele de fapt, jocuri.” „Bine... am mai pregătit trei, să te convingă.” „Dă-ncoace!”

Proun

www.proun-game.com

Cine ar fi crezut că un concurs de viteză prin tablouri abstracte (clutați sau imaginați-vă) Piet Mondrian sau/și Wassily Kandinsky, cu atingeri de Dali și Pop Art,

Unul din cele mai reușite trasee făcute de comunitate.



ar fi atât de interesant? Ideea e simplă, tot ce ai de făcut este să rotești sfera pe acel cablu, pe care-l putești observa în poze, astfel încât să nu se izbească de niciun obstacol și să ajungi primul la linia de finish. Cu cât rezisti mai mult fără să te izbești, cu atât viteza va crește. Dacă rezisti suficient de mult timp, vei strânge energie pe care o poți elibera sub forma unui boost (tot de viteză). Și atât.

Interesant este că, pe lângă calitățile artistice incontestabile (arată demențial în mișcare, la viteze amețitoare, mulțumită simbului și stilului artistic deosebit al producătorului), jocul a ajuns (este în dezvoltare de mai

bine de 6 ani, timp în care i-au tot fost adăugate și șlefuite componentele) să albe și un gameplay intens și antrenant. De fapt, în acest moment cred că bate majoritatea titlurilor arcade de pe piață. Senzația de viteză, frumusețea, dar și opțiunile: campionat, single race, împotriva ta (shadows), a calculatorului sau într-un multiplayer local de până la patru oameni. Scourile comparate instantaneu cu cele de pe Internet și traseele făcu-

te de comunitate, toate îl plasează fără probleme acolo. Păcat că e prea scurt. Prețul este și el imbatibil. Poți plăti cât vrei sau deloc ori te poți întoarce pentru a dona ceva în caz că ai decis că merită.

Aș vrea să atrag atenția asupra documentației (și ea la fel de gratuită) care vine împreună cu jocul și te învață cum să-ți construiești propriul traseu, asupra ușurinței cu care poți descărca și integra circuite construite de comunitate, dar mai ales asupra muzicii. Rar mi se întâmplă să vreau să deschid un joc doar pentru a-l asculta muzica. Un jaz antrenant numai bun de ascultat în timp ce te dai în rollercoaster.



Pollock și Andy Warhol ar fi mandri.

0:51
Time

Trauma

www.traumagame.com

În Trauma vă puteți plimba prin visele și gândurile unei tinere femei care a suferit un accident de mașină. Un joc greu ca atmosferă care nu încearcă să distreze. Avem nevoie de mai multe cuvinte pentru jocuri, joc duce mereu cu gândul la veseli, dar de multe ori apreciez un titlu pentru altceva, nu pentru gameplay-ul lui, „distractiv”. Eu aș numi Trauma mai repede psihanaliză interactivă. Îmi place că producătorul înțelege bine conceptul de vis sau de comă și se joacă cu absurdități, metafore și drumuri care se învârt în cerc. Îmi permit să spun chiar și că Trauma e mai bun decât Inception din acest punct de vedere. Visele, iluziile, himerele, fricile nu sunt clare, matematice, structurate, sunt un amalgam de gânduri care nu prind sens decât după mult timp și răbdare. Bine, asta nu-l face și mai distractiv decât Inception. Titlul se aseamănă mai repede cu filme ca The Insider sau mai noul Bluitul, filme care nu sunt făcute tocmai pentru a te distra, dar din care înveți atât de multe. Urăsc să spun că ăsta nu este pentru toată lumea, dar Trauma nu este dar pentru cineva care se gândește la ei ca la un joc pentru cineva care-l deschide pentru a-l termina. Trebuie să vrei să intri în lumea lui, să vrei să scotocești prin mintea acestei tinere și să revii asupra celor patru locații/vise pentru a mai înțelege un pic, pentru a mai



O să vă placă mult de tot efectul folosit pentru a deschide calea prin acest tunel.

descoperi un „final” și poate, pentru a o convinge că încă merită să lupte pentru viața ei.

Deși jocul arată foarte bine și are și sunet și voci pătrunzătoare, gameplay-ul este și el la fel de greoi/neprietenos ca povestea și muzica – diapozitive (slide-uri) înșiruite prin care trebuie să cauți indicii (fotografii) și simboluri (mouse gestures – o linie, o spirală și altele). Simboluri care pot fi apoi reproduse în alte locații pentru a muta un obiect, a îndepărta un perete etc. Singurele, de altfel, elemente care-ți aduc aminte că Trauma este un joc. Cumpărați-l cu grijă sau, mai repede, jucați-l on-line și, dacă vă place, reveniți și accordați-i creațiunii sprințul vostru.

Angoasă și neîncredere, plus o voce demențială, elemente caracterizante Traumei.



I USED TO BE ABLE TO GET UP THERE SOMEHOW. I DON'T THINK I WILL BE ABLE TO NOW.

The Bridge

thebridge.hypercubegames.net

Acest titlu, finalist al festivalului Indie Cade din acest an și probabil viitor câștigător în cadrul câtorva categorii, a fost o surpriză plăcută, un puzzle asemănător cu Braid în care nu te joci cu timpul, ci cu gravitația. Titlul nu este încă lansat spre vânzare, dar este terminat. Un demo poate fi descărcat de pe pagina producătorului.

Unii nu pricep că mamele noastre doar glumeau când spuneau că am întors casa cu curul în sus.

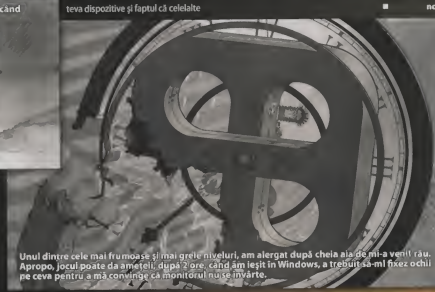


lui... iar dacă îți plac puzzle-urile, la fel și versiunea full. Nu vă dau mai multe detalii pentru că gândurile îmi sunt contradictorii: e ca și cum v-aș recomanda să piratați jocul, ținând cont de faptul că producătorul spune dar că-l va lansa spre vânzare cât de curând... Deh... presupun că, dacă puținul pe care l-am spus vă ajută să-l obțineți, e meritul vostru, ca un prim puzzle pe care trebuie să-l rezolvați înainte de a începe un altul. Am încre-

dere că, dacă va însemna ceva pentru voi, vă veți întoarce și veți accorda sprințul vostru echipei, în timp ce ceilalți dintre voi probabil că l-ar fi piratat sau trecut cu vederea oricum.

Pe lângă direcția artistică interesantă, jocul este și un foarte bun puzzle, care te lasă să rotești imaginea pentru a transforma în podele oricare altă suprafață în încercarea de a ajunge la cheia care-ți va deschide ușa către nivelul următor. Pare ușor, dar căteva dispozitive și faptul că celelalte

obiecte respectă logica gravitațională chiar dacă tu ești pe tavan îți vor da dureri mari de cap. Plăcute de altfel, dacă-ți plac puzzle-urile inteligente și oarecum pretențioase. Spun pretențioase pentru că, la fel ca Braid și Bridge, are o poveste alambicată. Poveste care de data asta nu m-a prins. Nu se înfiripă ca în Braid, pare forțată, iar eu unul am refuzat să o descos și să o gândesc. E bine că e acolo, dar eu m-am bucurat mai mult de joc decât de gândurile aruncate asupra „marginilor realității”.



Unul dintre cele mai frumoase și mai grele niveluri, am alergat după cheia ala de mi-a venit rău. Apropo, jocul poate da așteptări, după 2 ore, când am ieșit în Windows, a trebuit să-mi fixez ochii pe ceva pentru a mă convinge că monitorul nu se învârt.



Hello Mr. Fancy pants, forgive me if I don't shake hands!

Vă lăudați c-ați ras tot cartierul la Counter? Nu mai încap podiumurile clăimentelor de CoD de aerele voastre? Sunteți mari tacticieni de Battlefield și Team Fortress? Go to Hell! Nu vă înjur, dragii mei, ci vă recomand din suflet să faceți asta, în compania personajului după care mi-am tras porecla, într-unul dintre cele mai crâncene shootere făcute vreodată, pe același engine Build care a scos pe rafturi smintite Duke Nukem 3D, Shadow Warrior și Redneck Rampage. Personal, preferințele mele se îndreaptă către Blood, un „pulp fiction” lipsit de gust într-un mod cât se poate de estetic și Inspirat, de un kitsch sublim, care pare făcut mai degrabă de Ed Wood în colaborare cu Tarantino și Rodríguez decât de o echipă de programatori, plini de trimeri (pop references, cum zic americanii) delicioase puse în scenă către Lovecraft, King, filme ca Jaws, Freddy, Dawn of the Dead, It's Alive și multe, multe altele.

Caleb e un pistolar din Vestul Sălbatic și totodată comandant al unui misterios cult. Căbal, care-l venerază pe Tchemobog. Cuplat cu Ophelia, individul ajunge cu ea în selectul grup The Chosen, apropiații zeului, care, din motive „ahem” nespecificate se hotărăște să-l

radă pe toți. Bineînțeles că admirarea unui capac de momânt din interior nu poate reține atenția unui protagonist hotărât prea multe zeci de ani, așa că, într-o



perioadă care amestecă prima jumătate de secol 20 într-un cocktail atomic, Caleb scoate născul din cavou, scuturându-și parpalacul, fixând pălăria și mai ales roșind celebrele vorbe din Army of Darkness: I live... Again!

Vă spun, nu sunteți bărbați adevărați până nu încercați măcar proba de foc din primul Blood, cu niveluri întortocheate, căi de acces mai secrete decât în alte jocuri și niște satane de înamici care vă vor bântui





luni de-a rândul după ce veți fi sucombat de nenumărate ori sub teroarea lor. Care corectitudine politică? Ce-i ala bun simț? Călătoria savuroasă din Blood este un scop în sine, care pentru mine a căpătat valoare adăugată mai ales acum, după excesul de shooter militare cu teroristi sau războaie mai mult sau mai puțin mondiale și supradroza generală de post-apocalipsă. Aici, totul e permis. Vrei să împuști inamici clasici precum țigăni, arahnhi-

de sau șobolani? Prea bine, dar vezi că sunt greu de nimicit. Poate preferi să faci înot viteză cu un pește preistoric pe urme? Hal, recunoaște că ți-ai dorit mereu să joci prinse cu mână din Familia Addams! Nu lipsesc nici variante zombificate de maniaci cu topoare sau măcelari, cultiști și fanatici în robe mănăstire de ciotganuri și Tommy Gun-uri. Chiar și Tesla își face intrarea grandioasă prin ditamai tunul electric. V-a plăcut UFO? Avem și subacvatici bipezi de-al Cthulhuiului, alături de corcitură între fantome și moartea cu coasa. Garnitura e completată de cerberi, gargul și... profeți falși. Cu toții mai agresivi decât o turmă de mistreți băgați într-un sac și bătuți cu parul, mie unuia mi-au dat (material) de... furcă. Fiindcă nici arsenalul protagonistului nu poate fi neglijat, țin să zic că m-am îndrăgostit pur și simplu de varietatea de unelte de distrugere. Furca e de bază, preferata mea, excelentă și la înțepat și chinuit civili nevinovați, presărați și ei la tot pasul. Apropos, dacă-l jucați, vă indic să nu killyiți populația inocentă înainte de a vă lămurii dacă nu cumva puteți sări pe ei pentru a intra în vreo zonă secretă. Urmează clasicul pistol de semnaliza-

re, care a pus toți inamicii pe jar, pușcucul de vânătoare cu țevi duble tăiate - satisfacție garantată - sau, bineînțeles, Thompson-ul și dinamita. La egalitate cu furca sunt păpușa hoodoo, nu tocmai distrugătoare, dar care face monstruțiile să scoată niște gemete amuzante (și te rănește pe tine dacă nu-i nimeni sub crosshair) și sceptorul aruncător de bile de foc, care șteie și să fure viața de la adversari. Mai interesant e că poate fi înfipit în pământ și folosit ca suport când încerci să ajungi la o platformă mai înaltă.

Mai presus de toate, Blood e singurul joc în care am avut onoarea să părăsesc fauna și flora instainală a boșilor cu o bichetă Zippo și un deodorant.

Odată ce vă terminați călătoria în primul Blood și ale sale expansiuni (Cryptic Passage și Plasma Pak), merită să aruncați o privire și peste Blood 2: The Chosen. Deși 3d-ul relativ timpuriu și nu extrem de detaliat pe engine-ul Lithtech (folosit anterior pentru Shogo, ulterior și pentru excelentul No One Lives Forever) e mai greu de înghițit decât pixelii vâdți retro ai primei părți, umorul brut și atmosfera întunecată au șanse bune să vă mențină interesul, de-a lungul unei povești mai detaliate, dar la fel de puțin relevante. Vă avertizez, veți fi aruncați în viitor cu vreo sută de ani, când cultul devine corporație (și dacă mă gândesc bine, e foarte potrivit, fiindcă majoritatea corporațiilor au niște protocoale și politici interne adormite de culturi obscure). Singurul mare păcat al lui Blood 2 este level designul zic eu inferior, per total, și poate selecția mai puțin inspirată de inamici. Și cu toate astea, când îmi amintesc de prima scenă din el, cu metroul, încă mă trec fiori plăcuți.

Dacă nu-l încercați, nu pot să zic că veți rata vreo referință în domeniu, dar veți pierde în mod sigur o hală de suculentă din Istoria noastră subterană a jocurilor.

„When you get to hell, tell them I sent you. You can get a group discount.”

■ Calab

www.gog.com



PORTAL 2

PEER REVIEW



Calul de dar nu se caută la dinți

GEN: PUZZLE PRODUCĂTOR: VALVE DISTRIBUITOR: VALVE

Pentru mulți dintre cei care se ocupă cu producerea de jocuri, DLC-urile sunt o afacere câteodată mai profitabilă decât jocul original.

Necesită un volum mult mai mic de muncă și, de obicei, sunt doar câteva hărți în plus sau se adaugă câteva cămăși extra. Cu toate acestea, se vând ca pâinea caldă.

Valve a ales să ofere un DLC în mod gratuit celor care aveau deja Portal 2, iar acest lucru nu poate decât să ne mulțumească, fie că acest DLC este o porcărie, fie că nu. Nu poți să te superi pe cineva când îți oferă conținut extra, fără să îți ceară nici măcar un ban. Rar vezi așa ceva.

Și mai fain este că acest DLC este destinat unuia dintre jocurile pentru care ai vrea să ai conținut să te țină o viață întreagă. Cine se satură repede de puzzle-uri interesante, de portaluri și de Glados fie nu e în stare să le facă, fie... nu știu. Rămân la nu sunt în stare să le facă.

Atât Portal 1, cât și Portal 2 mi s-au părut pe cât de faine, pe atât de scurte. Acele puține niveluri în care a trebuit să-mi pun roțile în mișcare doar au deschis apetitul pentru un joc ce ar fi trebuit să fie grandios.

De aceea, am sărit pe acest DLC, sperând să-mi mai astâmpăr un pic setea de provocare mentală, stimulată de o poveste interesantă și de personaje pitorești.

Și-au fost nouă

Peer Review ne mai aduce nouă noi niveluri pen-

tru jocul în cooperativ. Nu sunt nici mai grele, nici mai ușoare decât cele precedente, ci exact pe aceeași linie. Nimic nou, ci exact aceleași elemente ca până acum, aranjate diferit. Diferit față de Portal 2 este faptul că nu mai ești stimulat de poveste. Glados nu mai este aceeași prezență diafano-mortală, ci pare doar o umbră a ceea ce a fost. Chiar m-am intristat ascultându-i unele replici puerile. S-au dus zilele în care te insulta cu finețe și ironie, acum o face pe față și grosolan. Păcat.

DLC-ul nu vine doar cu aceste nouă niveluri noi, ci ne oferă și un Challenge Mode, asemănător cu cel existent în Portal. Glados va ține seama de câte portaluri folosești și cât timp îți ia să termini un anumit nivel. Foarte nasol este că aceste niveluri sunt luate direct din joc, fără să fie scoase măcar comentariile lui Wheatley sau ale lui Glados din fundal. În timpul jocului nu sunt deranjante, dar în momentul în care trebuie să le ascuți de o sută de ori pentru că vrei să-ți îmbunătățești un timp sau să reduci din numărul de portaluri folosite, îți vine să te sui pe pereți.

Din nefericire, Peer Review nu are și un mod de Advanced Challenges, așa cum a avut portalul original.



Nu se mai adaugă provocări noi într-un nivel deja existent, nu dispăre o podea sau un perete devine mat, imun la portaluri.

Dar, până una-alta, este încă un pic de conținut pentru un joc excelent, conținut oferit gratuit.

■ Koniec



Apare o dată la 2 săptămâni!

De ce un nou format?

Pentru că am dorit să ne detașăm de restul plutonului, oferindu-vă ceea ce facem noi cel mai bine: articole practice pentru utilizatorii începători și cei de nivel intermediar, la un preț decent.

Știri, gadget-uri și review-uri de produse găsiți peste tot, dar materialele colecționabile din categoriile Securitate, Office, Hardware, Windows, Internet, care să explice pas cu pas cum funcționează o aplicație sau cum trebuie configurat un sistem de operare pentru a rula corect, puteți citi doar în PC-Practic.

Bineînțeles că nu renunțăm la rubrica de Sfaturi și Trucuri, care va răspunde, număr de număr, problemelor comune și, de multe ori, urgente ale utilizatorului obișnuit.





Program: SHADOWS

Dacă vă place să vă uimiți prietenii prezentându-le la o bere sau poate la o băutură mult mai obscură decât berea jocuri neștiute și ne jucate de nimeni, ați nimerit unde trebuie. Out of the Shadows este un joc despre care n-a auzit prea multă lume. Mai mult, Out of the Shadows este un joc de Spectrum despre care n-a auzit prea multă lume, deci în urma lecturării acestui scurt „remember”, s-ar putea să deveniți mai hardcore și mai old-skool decât 99,9% din gamerii români. Cine știe, s-ar putea să-l lăsați în ceață până și pe Al Bătrâni.

Out of the Shadows este un dungeon crawler excepțional lansat în 1984 de compania britanică Mizar. N-ați auzit de Mizar, pentru că au dat faliment la scurt timp după ce și-au lansat jocul. În ciuda review-urilor excelente (a se citi „review-ul”, deoarece CRASH este singura revistă de specialitate în care am reușit să găsim un review), distribuitorii vremii nu s-au arătat prea interesați de Out of the Shadows. Drept urmare, Mizar a reușit să vândă doar patru sute de copii. Într-un final, ca urmare a unui editorial publicat de aceeași revistă CRASH, o companie britanică, Gem Distribution, s-a arătat interesată de Mizar, dar a fost prea târziu pentru aceștia din urmă. Pentru că cei buni mor de tineri. După cum vedeți, falimentul imediat următor unui joc care îndrăznește să iasă din standardele impuse de comercianți nu este o boală inventată de Industria modernă.

Out of the Shadows poate fi descris ca un roguelike (RPG în mod text), cu diferența că lumea de joc era reprezentată grafic și nu cu ajutorul unui set de caractere ASCII cum se întâmplă de obicei în roguelike-ul clasic. A, și acțiunea se desfășura în timp real. În rest, principiul de funcționare era cam același. Îți alegeai un personaj (dwarf, elf sau om), modelat după calapodul RPG-ului fantasy clasic, și alături de el explorați o lume generată aleatoriu, populată cu diverse lichioane (14 tipuri) care-ți purtau sâmbetele. Desigur, ți se pune la dispoziție o colecție impresionantă de arme, armuri și alte obiecte de uz cavaleresc.

D BREAK - CONT repeats, O1

avesalom

Life
Energy
Breath



Command error

HERO INFORMATION

Race	:	Human
Experience		25
Strength		10
Dexterity		10
Hit Points		500
Burden		12
Oil time		00
Torch time		00
Injuries		24
Head		9
L.Arm		7
R.Arm		17
L.Leg		7
Rooms		1
Treasures		00
Saves		0



MORNING



Singurul tău prieten era un negutător plasat convenabil la o distanță mică de coșmelia în care deschideai prima dată ochii. Negustorul juca un rol crucial în mica ta aventură, deoarece era singurul care îți putea procura mâncare. Și o tortă (sau un lămpaș cu ulei dacă voiai și mai multă lumină). Căci jocul nu fusese botezat Out of the Shadows pentru simplul motiv că dădea bine în reclamele printate. Ciclu zi-noapte, peșterile întunecate și gropițele în care te puteai trezi dacă nu te uita pe unde mergi te obligau să porți în permanență o tortă cu tine. Asta dacă nu țineai mortis să cartografiezi o subterană folosind doar sunetele produse de teasta ta goală izbîndu-se de pereți (nu prea era recomandat, căci în momentul în care te izbeai de un obstacol, pierdeai o cantitate infimă de hit-points).

În ciuda aspectului grafic ușor rudimentar, Out of the Shadows s-a făcut remarcat prin atenția la detalii. Sau ce numeam noi detalii în 1984. Adică acel ciclu zi-noapte pe care l-am pomenit mai sus, iluminarea, câmpul vizual al personajului tău, moralul monștrilor, damage localizat, un sistem de răni, capacitatea inventarului, detalii cu un impact major asupra gameplay-ului. Unii monștri preferau să atace doar în întuneric, alții fugeau mîncînd pămîntul la vederea semenilor udiși, deveneau mai vulnerabili. Când luptai împovărat de... loot, lumina se diminuea pe măsură ce tortă se consuma, existau o multime de factori care trebuiau luați în calcul înainte să te repezi ca orbetele în subterană. Comenzile (deplasare, atac și așa mai departe, în total vreo 29 la număr) erau introduse de la tastatură, după modelul aventurilor în mod text. La început nu era foarte comod, atacul în special e ușor problematic avînd în vedere natura real time a jocului, dar te obișnuiai rapid. Și e un obstacol minor dacă iei în calcul câte țări-ți ar fi putut oferi Out of the Shadows dacă ai fost unul dintre cei patru sute de cumpărători. Sau măcar unul dintre cei o mie două sute de pirăți. Căci cine naiba piratează un joc care s-a vîndut în doar patru sute de exemplare? Out of the Shadows însemna gameplay deosebit de complex (pentru 1984), o lume imensă (sute de locații), zeci de ore de aventuri, rejucabilitate crescută, dungeon crawling ca la mama acasă. Nu știi cât de mult v-ar atrage așa ceva acum, cînd cei care știu să caute pot găsi pe puțin șapte rougelikes geniale, dar merită să îl încerci și să vă gândiți cum v-ar fi afectat acum douăzeci de ani.

O OK, O!

BOUNDED LINE: NONE
YOUR TRACKLINE: 50 STIME LEFT: UNLIMITED
TRACK LEVEL: 0.00 %SCORE: 550
MONEY: \$10000

LAT: 00.30 | LONG: -127.30

RESPONDER, LOCALHOST
CPU: 4 CPU: 0 Integrity: 10RESEARCH-2, INSECION.LAN
Firewall: 10 CPU: 2 Integrity: 10

Simulator de arhitectură

MAINFRAME, INSECION.LAN
Firewall: 10 CPU: 4 Integrity: 10AP-SEC-2, INSECION.LAN
Firewall: 0 CPU: 2 Integrity: 0
AI controlled server (NOT HOSTILE)
EMP: 0 X 1 DOB: 10 XAP-SEC-1, INSECION.LAN
Firewall: 0 CPU: 2 Integrity: 0
AI controlled server (NOT HOSTILE)
EMP: 10 X 1 DOB: 10 XAP-SEC-3, INSECION.LAN
Firewall: 0 CPU: 2 Integrity: 0
AI controlled server (NOT HOSTILE)
EMP: 0 X 1 DOB: 10 XAP-SEC-4, INSECION.LAN
Firewall: 0 CPU: 2 Integrity: 0
AI controlled server (NOT HOSTILE)
EMP: 0 X 1 DOB: 10 XARCH, INSECION.LAN
CPU: 10 CPU: 2 Integrity: 0BACKUP, INSECION.LAN
Firewall: 10 CPU: 2 Integrity: 0ENV, INSECION.LAN
Firewall: 10 CPU: 2 Integrity: 10
AI controlled server (NOT HOSTILE)
EMP: 0 X 1 DOB: 10 XCONTROL, INSECION.LAN
Firewall: 10 CPU: 2 Integrity: 10
Voiceprint authentication on

HACKER EVOLUTION DUALITY

LulzSec – The Game

Omul de rând percepe știința ca magie sau, în cel mai bun caz, ceva de neînțeles. În consecință, de câte ori o formă de media încearcă să-i servească ceva științific, poate să își rezerve anumite... licențe poetice. Vezi: orice episod din orice CSI. Extrase: „Mărește și clarifică.” Sau „O să fac un GUI în Visual Basic și o să urmăresc IP-urile”. Nu, Hollywood. NUI și de aid se naște și insulta adusă bunului simț, pe numele ei, „Hollywood Hacking”.

Vedeți voi, înainte să fiu programator, mă uitam și eu cu ochi cât cepele la Hackers, Swordfish, Johnny Mnemonic sau orice alt film care conține un copchilaș cu ochelari și pricepere la calculatoare și voiam să fiu hacker. Ce am învățat eu despre hacking din filme:

- constă în a tașta foarte-foarte rapid
- hackerii au la dispoziție interfețe grafice foarte elaborate și futuriste care descuri cât mai creativ procesul de spargere a unui sistem
- pentru hackeri, deși au interfețe grafice, mouse-ul este o unealtă inexistentă
- hackerii nu au nevoie să scrie nicio linie de cod, totul se face prin programele foarte specializate
- hackerii arată ca Hugh Jackman
- La un moment dat, am pus mâna și pe un CD plin de troieni și viruși de numit „Hacker's toolkit”, care avea

o droale din programele mai sus menționate, dar nu l-am descifrat niciodată. M-am dat bătut destul de repede, iar mai apoi, după un liceu, o facultate și câțiva ani ca programator, am aflat cam în ce constă toată treaba și e plictisitoareeeee... Dar să revenim un pic în liceu, când am pus mâna întâmplător pe un joc numit Uplink.

Hacker Revolution

Uplink era un joculeț de câteva zeci de mega publicat de o firmă numită Introversion (care a mai făcut și Darwinia), cu un design simplu și aproape mononocrom în tente de albastru și muzică obligatoriu electronică. Uplink se voia un „Simulator de hacking” și evoca atmosfera din Neuromancer (pe care, nefind pasionat de IT SF, nu am citit-o, dar așa mi s-a spus).

În ceea ce privește partea de hacking, era cel puțin la fel de stupid ca Swordfish, dar reușea totuși, ca joc, să fie distractiv. Puterea procesorului tău determina viteza cu care terminai o operație (spart de parolă, dezactivare de firewall etc.), memoria RAM, numărul de procese care puteau opera în același timp în mod eficient, iar cum programele mai complexe ocupau mai mult loc, trebuia și ceva spațiu de stocare.

Uplink avea câteva tipuri de misiuni. Majoritatea

consta în infiltrare într-un sistem și copiere, ștergere sau manipulare de date. Ruta unei conexiuni putea trece prin mai multe noduri, astfel încât să fi mai greu de urmărit. Alte misiuni implicau urmărirea unui hacker prin log-urile lăstate pe alte stații, transferul unor bani în conturi, modificarea cazierelor unor personaje dubioase și așa mai departe. Fiecare misiune încheiată cu succes aducea un profit și exista și un fir narativ undeva deoparte dacă erai atent (era foarte ușor de ratat), cu un virus care urma să distrugă internetul. În afară de asta, însă, jocul era un sandbox, la multe trucuri trebuia să le înveți jucând.

De exemplu, după un timp, îți dădea seama că nimic nu te oprește să furi banii pe care-i găseai ca dovadă a unei operațiuni de spălare de bani după încheierea misiunii. Dacă urmăreai un hacker, era ușor să vezi metodele folosite de el pentru ascunderea urmelor și să le învești sau chiar să înveți ceva nou de la el. După un timp, observai că poți intra nestingherit pe serverul internic și că este cel mai eficient loc din care să ștergi log-urile pentru a nu putea fi urmărit, pentru că, dacă erai urmărit cu succes, nu aflai instantaneu. Jocul te mai lăsa câteva zile până te trezeai cu poliția virtuală la ușă.

În concluzie, Uplink era o experiență distractivă și unică la vremea ei.



Simulator de oftalmolog



Simulator de Google Earth

Hacker Resurrection

Cândva, recent, conceptul a fost revitalizat de către Exosphen Studios, o companie românească responsabilă cu seria Hacker Evolution. Primul joc din serie l-am ratat. Am aflat de ea doar când Steam mi-a sugerat un joc pe numele său Hacker Evolution – UntoldIGH. Reamintindu-mă cât de mult îmi plăcea Uplink și considerând că 14 euro nu sunt o gaură prea mare în buget, l-am luat și m-am folosit de el în zilele ce au urmat.

Untold e drăguț. Păstrează elementele de bază ale lui Uplink (consola de comenzi, sistemul de hacking), dar părește sistemul open world în favoarea unei abordări bazate pe misiuni. Fiecare misiune are un set de obiective, printre care și o anumită sumă în contul bancar și un trace level maxim.

Asta pentru că acum un hack eșuat nu mai înseamnă game over, ci o creștere a acestui nivel de urmărire, care poate fi și el scăzut cheltuind bani. Scara evenimentelor a fost scăzută, misiunile având loc într-o clădire sau la un colț de stradă.

În principiu, un urmaș simplificat al lui Uplink, dar demn de numele „simulator de hacking”.

Dar.

Hacker Involution

Probabil observați că articolul se apropie vertiginos de final și încă nu am spus nimic despre jocul titular. Asta pentru că am vrut să scot în evidență tot ceea ce Duality ar fi putut să aibă, dar îl lăsește cu desăvârșire.

Gameplay-ul a fost simplificat până la nivelul unui joc de browser. Consola de comenzi ar putea să fie inexistentă și aproape că este, iar tot jocul se poate juca din mouse.



Simulator de stalker

Calculatorul tău dispune de trei caracteristici destructibile și reparabile: CPU, Firewall și Integrity. Vrei să te conectezi la un server? Clic pe ei, și dacă nivelul tău de CPU e mai mare decât nivelul lor de firewall, ai reușit. Apeși doar pe butonul „firewall”. Vrei să interacționezi cu ei? Clic pe Interface. Vrei să spargi o comandă vocală? Clic pe Voice Command.

Așa. Mai. Departe.

Procesul e degustător de indobitocit. Ca să nu mai vorbim de tot felul de nonsensuri de genul „conectarea prin alt server îți mărește puterea de procesare” sau faptul că, după ce am dat log out dintr-un server, trebuie să dau clic pe stația mea pentru a opri procesul de tracking... Diversitatea vine doar prin prisma unor

servele controlate de AI, care devin ostile în momentul în care le hackai și lansează atacuri împotriva ta, transformând jocul efectiv într-un RTS. Acum nu știu despre voi, dar eu când aud „simulator de hacking”, nu mă gândesc imediat la „strategie în timp real”.

Un gen de joc în care contau reflexele mentale și perspicacitatea sau creativitatea câteodată a fost transformat într-un click-racer. Un Minesweeper glorificat cu care am ajuns să regret că am avut de-a face. Îmi cer scuze, Exosphen. Vreau să văd românii excelând în domeniul jocurilor și titlurile voastre precedente arată că puteți mai mult. Probabil că ați turnat mult efort în Duality, dar jocul aici de față nu este pentru mine.

Paul Policarp



Simulator de TRON

VERDICT

LEVEL

+

▶ Fără probleme de atenuare creată

▶ Faptul că ași desfi Uplink din el

▶ gameplay-ul dintr-un singur clic

PE SCURT:

Un continuare care nu merită atât timp, nici bani investiți. Locurile precedente sunt mult mai bune.

5

Am loading simulator Producător Exosphen Studios Distribuitor Steam

Ofertă: www.exosphen.com ON-LINE hackersinvolutionduality.com

CERINTE MINIME:

Procesor: 1.5GHz / 1.5GB Memorie / 1GB RAM / Accelerare 3D / 1024x768

ALTERNATIVA UPLINK

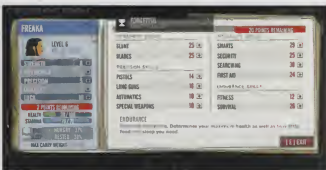
Am spus deja despre el tot ce putăsem să spun. E ceva ce Duality putea să fie.

The Last Stand: Union City

<http://armorgames.com/play/12009/the-last-stand-union-city>



Cum?! În acest moment nu există nicio soluție care să răspundă nevoii de Left 4 Dead sau Resident Evil în timpul orelor de muncă? Greșit! De câteva luni, un WebGame (HTML5, Java și Unity mă împing să renunț la denumirea generică de Flash-uri pe care o dau de obicei acestor tipuri de jocuri) și-a făcut loc printre medii și a devenit (după ce majoritatea bug-urilor au fost îndepărtate) unul dintre cele mai bune înlocuitori de AAA-uri cu zombilități existente. Atât de bun (ca Flash) încât am decis să-l dau juma' de pagină. Lucru pe care aș dori să-l fac pe viitor cu toate mini-jocurile care se apropie de consoarele lor mai mari. M-am distrat mai bine de 6 ore așa cum nu m-am mai distrat de mult. Pe străzile Orașului Unirii, cu ranga, băta, lopata și pistolul. Am ajutat cei câțiva oameni rămași în viață care, în schimb, m-au lăsat să dorm în casele lor „sigure”. Am răcolit peste tot, toalete, subsoluri și birouri, după hrană, prim ajutor, muniție, dar nu numai. În spatele unei băcănii am găsit chiar și o supraviețuitoare care s-a oferit să mă urmeze. I-am dat un pistol și am plecat împreună mai de-



parte. Noaptea mai deschideam din când în când lanterna, dar preferam mai mult să iau zombii prin surprindere. O seceră și mai apoi o katană s-au dovedit perfecte în acest scop, dar și silențioase, iar în timp mi-am mărit icsușia în mânăuirea armelor tăioase. Câteva străzi mai încolo, un alt supraviețuitor m-a ajutat cu un pistol cu amortizor care nu atrăgea atât de mult atenția asupra noastră. Câteva seifuri mi-au dat peste cap planurile, dar câteva cărți m-au învățat cum să le deschid. Drumul de întoarcere a fost destul de greu, dar a meritat. Un shotgun, o mască de gaze și câteva pastile care să mă țină trează mai mult. Nu știu dacă are vreun sens, dar mi-am ales haine închise la culoare. Am găsit un arc... oau, păcat că nu am decât 8 săgeți, trebuie să găsesc mai multe, mi-am îmbunătățit și talentul de cerșetac, acum sunt în stare să găsesc mai mult din orice. Valuri de zombii încep să apară, iar înscrisurile de pe pereți sunt din ce în ce mai îngrozoitoare, trebuie să dorm și să mănânc, fata care mi-a fost alături atăta timp a fost mâncată de câini. Sunt singur în canale...

Spectromancer

<http://www.kongregate.com/games/fighter106/spectromancer-gamers-pack>

Cum?! În acest moment nu există nicio soluție care să răspundă nevoii de Magic: The Gathering sau Pokémon în timpul orelor de muncă? Greșit! De câțiva ani, un WebGame a tot crescut printre medii și a devenit (după ce a fost echilibrat, l-a adăugat o campanie și multe alte opțiuni) unul dintre cele mai bune înlocuitori de jocuri cu cărți în genul celor cu care ne tot omoară domnul Policarp de ani de zile. Pe lângă faptul că e bun, ușor de înțeles și complex în același timp, aș vrea să mai subliniez și că producătorul (aceiași și pentru M: The Gathering) a avut răbdarea și puterea de a răspunde tuturor celor care au comentat constructiv pe marginea jocului. A modificat în timp conform cererii și a avut numai de câștigat. Succesul lui a inspirat, alți producători începând la rândul lor să răspundă comentariilor. Un trend bestial pe care sper ca din ce în ce mai mulți să-l adopte. Al și să nu uit: dacă vă plac strategiile pe tură, după ce terminați campania pe Normal, reîncepteți pe Very Hard, nu vă va mai trebui nimic pentru o perioadă bună de timp. Iar varianta download-abilă are și multiplayer.



Raze 2

<http://armorgames.com/play/12275/raze-2>

Cum?! În acest moment nu există nicio soluție care să răspundă nevoii de Quake sau Unreal în timpul orelor de muncă? Greșit! De câteva luni, un WebGame a apărut de nici unde printre medii și a devenit unul dintre cele mai bune înlocuitori de AAA-uri cu pac-pac existente. De fapt, acest Raze 2 ar fi meritat și el juma' de pagină, dar conceptul atât de familiar îmi permite să-l descriu și într-un spațiu mai mic. Avansezi în poveste câștigând împotriva echipei adverse în sisteme clasice de tip: Deathmatch, Elimination, Domination, Capture the Flag și Juggernaut. Jocul are 7 tipuri de arme aducătoare de bucurie, care pot fi îmbunătățite, abilități și echipament care pot fi cumpărate, bonusuri și challenge-uri. Îl lipsește doar multiplayer-ul, care probabil va fi adăugat în Raze 3, un minijoc care va avea toate sansele să ocupe toată pagina. Să vedeți panoul de opțiuni grafice; unele portări de pe console nu au atâtea opțiuni câte are acest flash.

COLONIȘTII DIN CATAN NAVIGATORII

Toate pânzele sus

A trecut cam o săptămână de când am participat la faza locală din Timișoara a Concursului Intergalactic (sau ceva de genul) de Coloniști din Catan și am eșuat lamentabil să mă calific mai departe. Sper că unul din voi trei care citiți rubrica asta ați avut ceva mai mult noroc. Singurul meu achievement a fost că am reușit să fiu Gigi Becali în toate trei rundele, adică să controlez 2-3 regiuni care produc oi și să am și un port specializat. Măcar ceva să le pot povesti nepoților... M-am consolatat cu un meci de Navigatorii.

Și dacă tot am adus vorba...

Navigatorii e primul expansion pack apărut pentru Coloniștii din Catan, iar pentru a-l juca, e nevoie de jocul original. Elementul de bază adus în plus este, evident, navigația. Componentele adăugate la jocul original sunt câteva hexagoane cu resurse, dintre care și două care produc „aur” (orică resursă la alegerea jucătorului), hexagoane cu apă și corăbii pentru fiecare jucător. În plus, hoțul mai primește un coleg în persoana piratului.

Corăbii reprezintă de fapt rute maritime și sunt construite și amplasate exact ca și drumurile, cu restricția de a fi puse pe mare sau pe coastă. Trecerea de la un drum la o rută maritimă trebuie să fie făcută prin intermediul unei așezări sau al unui oraș. Corăbii costă o resursă de lemn și una de lână (explicată grație ca fiind pentru velele navei).



Diferența majoră între jocul original și Navigatorii este faptul că o hartă, pe lângă faptul că este mult mai mare, este formată dintr-un arhipelag de insule.

Amplasarea acestora se face pe baza unui din scenariile din manual, fiecare cu reguli speciale. Unele obligă jucătorii să pornească dintr-un anumit loc, altele permit amplasarea orașelor pe oricare dintre insule. Fiecare scenariu are anumite criterii pentru victorie și de obicei și câte o modalitate de a primi puncte bonus (construirea de orașe într-un anumit loc, explorarea unei insule și așa mai departe).

Partea cea mai interesantă este varianta de a construi o porțiune din hartă cu „fog of war”, adică de a o lăsa neconstruită și de a pune hexagoanele aleator în momentul în care unul din jucători construiește un drum sau o corabie către porțiunea respectivă, deși aș recomanda restricționarea acestei variante la insule și nu la ocean, deoarece resursele sunt prea importante pentru a le lăsa fără a ști în ce investești.

Un scenariu special este cel cu monumente. Un ju-

cător îndeplinește anumite criterii (câte unul diferit pentru fiecare din cele patru monumente, de exemplu un oraș de o parte și alta a unei strămoșii pentru Colos), iar apoi folosește o cantitate exorbitantă de resurse timp de patru ture pentru a considera monumentul construit.

Suneam mai devere că există un nou tip de hot: piratul. Regulile pentru mutarea acestuia sunt asemănătoare cu cele pentru hot (se mută când zarurile arată 7 sau când cineva joacă o carte soldat), dar previzibil se poate muta doar pe regiunile cu apă. Cel care a mutat piratul poate să fure o carte de resurse de la posesorul unei rute maritime adiacente și blochează continuarea rutei respective cât timp rămâne în acel loc.

Cam atât ar fi de spus despre Navigatorii... Nu e la fel de complex ca și Orașe și Cavaleri, dar multitudinea de scenarii îi dă rejucabilitate. Și, desigur, expansiunile sunt compatibile unul cu celălalt.

Paul Policarp

OFERTANT idealboardgames.ro





ASUS G74SX

Laptop de gaming dintr-o bucată

Variant: format ASUS Prep: gsmaila 6/2011



Există notebook-uri care, într-un design compact, îngheșule un procesor puternic și un cip grafic mainstream și, din întâmplare, se comportă decent și în ceea ce privește gamingul. La polul opus, există laptopuri masive care, din păcate, sunt extrem de zgomotoase și fie au un procesor mai slab și o placă video mai bună, fie au o placă video foarte bună numai că veche, cu rezultate dezamăgitoare în titlurile noi. Cu G74SX, ASUS a creat un notebook care transpiră gaming prin liniile de design și emană puterea necesară unei experiențe de gaming actuale printr-o configura-

ție high end. Depășind multe bugete de gaming, G74SX impune respect utilizatorului cam pe aceeași linie cu un Alienware la fel de masiv. Astfel de sisteme, cu G74SX în frunte, reușesc să cucerească orice participant la conferința de lansare prin designul masiv și textura neagră mată perturbată doar de câteva leduri albe și mențin interesul treaz posibilului client și la 10 minute după ce a pus mâna pe ele.

Chiar dacă, de cele mai multe ori, când vorbim de

configurație, începem cu altceva, cel 16 GB RAM DDR3 1333 sunt parcă primul lucru care atrage atenția. Deși nu este singurul sistem care a atins acest prag psihologic, deocamdată sunt prea puține astfel de sisteme încât să nu mai fie interesant. Are 4 sloturi de memorie RAM, umplute cu câte 4 GB fiecare, dar aici trebuie să tragem linia în ceea ce privește maximul suportat de acest sistem mai mult sau mai puțin portabil. Legat de configurație, chiar dacă toate versiunile de G74SX încorporează un procesor de vârf aparținând celei de-a doua generații de procesoare Core i7, intitulat i7-2630QM, nu același lucru se poate spune despre cantitatea de memorie RAM. Din păcate, foarte multe variante de G74SX de la ASUS au doar 8 GB față de cei 16 din versiunea pe care am primit-o noi. Stocarea, datorită spațiului pentru 2 unități de stocare cu format 2,5 inch, care în practică include câteva combinații de SSD și hard disk normal, în cazul nostru a fost alcătuită dintr-un hard disk de 500 GB și încă unul de 750 GB, ambele cu o viteză de 7200 RPM. Procesorul, centrul întregului sistem, pe lângă faptul că este perfect capabil să mute tot centrul computațional al sistemului din GPU în CPU, dispune de noul WiDi. Compatibilitatea cu noul standard pentru panouri Wireless de la Intel permite oricărui PC cu procesor Core i de a doua generație să folosească un televizor ca un al doilea monitor în condițiile în care respectivul televizor este legat prin HDMI la un receiver WiDi. În ceea ce privește GPU-ul, avem în față un notebook de gaming (NVIDIA GeForce GTX560M cu 3 GB GDDR5 de memorie dedicată), al cărui procesor dedicat lucrează la 1550 MHz și memoria este tactată la 2500 MHz, care impune respect utilizatorului în condițiile în care cu





grev găsește un chipset grafic portabil mai performant. Ecranul încorporează un panou de 17,3 țoli în diagonală, capabil de o rezoluție maximă Full HD și o rată de refresh de 120 Hz, compatibilă cu, ați ghicit, NVIDIA 3D Vision, dacă vă încântă conceptul. Conectica, deși nu este surprinzătoare, este suficientă din orice punct de vedere. 4 porturi USB, din care unul este 3.0, un Kensington lock, HDMI, VGA, Gigabit Ethernet, un card reader, o intrare de microfon și o ieșire de căști: acestea sunt elementele de conectică vizibilă în ceea ce privește gigantul de 4,28 kg cu dimensiuni generoase. Cei 420 x 325 x 20,9-62 milimetri care definesc limitele carcasei lui G745X sunt mai mult decât te-ai aștepta de la orice notebook. Singurul lucru mai ascuns pe lateral este o unitate optică Blu-ray Player cu viteză de inscripționare 2X. Chiar dacă nu folosiți unitatea optică foarte des, merită să luați în calcul că discurile Blu-ray s-ar putea să reprezinte una din cele mai fiabile soluții de back-up.

Chiar și așa, acest notebook de gaming arată impecabil, G745X este genul de aparat creat în afara timpului. Datorită texturii mate, complet negre, notebook-ul este un mastodont plin de talente evidente. Până și zona interioară de rest-pad este dintr-un material negru, însă un pic mai cauciucat, pentru a fi mai confortabil la atingere chiar și după sesiuni de gaming de câteva ore. Tastatura de tip Chiclet este confortabilă la atingere, cursa este potrivită pentru o utilizare intensă, poate un pic zgomotoasă.

În acest tip de sistem însă, un pic zgomot de la tastatură este impunător, nu deranjant. Un detaliu care merită tot respectul și aprecierea mea este lipsa împodobilii interiorului cu leduri multicolore. Având un buton de pornire-închidere a sistemului care luminează alb și o tastatură care poate să fie iluminată, G745X este un sistem care nu a picat în capcana notebook-urilor ce cred că pot justifica orice aglomerație de culori, nuanțe, auriu, argintiu, leduri, butoane sau striții prin simplul fapt că sunt de gaming.

Legat de alte detalii de interior, la care se mai adaugă un chipset audio certificat THX-TruStudio și EAX Advanced HD 5.0. Legat de sonorizare, având în vedere dimensiunile generoase ale notebook-ului,

sunetul emis de boxe încorporate ar fi putut fi mai bun, mai complex în ceea ce privește gama de frecvențe surprinsă, dacă folosiți însă niște căști de calitate, veți observa calitățile cipului audio intern.

Acest notebook a fost construit pentru performanță în gaming. După ce v-ați asigurat că aveți activat profilul high performance și ați renunțat la orice speranță că bateria ar putea ține mai mult de o oră, puteți începe experiența gamingului de înaltă definiție. Indiferent că jucați Crysis 2, Dirt 2, Far Cry 2 sau Lost Planet 2, la rezoluție Full HD cu detalii pe High vă puteți aștepta să obțineți o medie de 35 până la 45 FPS-uri. Chiar este impresionant să vezi că un notebook semi-portabil se poate lua la trântă cu jocuri pretențioase din sezonul 2010-2011 și să câștige. Într-adevăr, se poate și mai bine, însă trebuie să aveți în vedere că nu dați 12500 de lei pe un Alienware M17x, ci dați destul de aproape de jumătatea acestei sume pentru un nivel de performanță asemănător. Chiar dacă la un desktop replacement performanța nici nu trebuie băgată în seama,

pe prețul de power save, cu luminozitate la 40%, merită să știți că 2 ore fără cinci minute puteți naviga liniștit pe internet fără fir.

În definitiv, ASUS G745X este un notebook care se adresează utilizatorilor pasionați de gaming, dar care au suficient bun gust încât nu neglijează un design bine gândit și nici nu se lasă păcăliți de o colecție de porturi pe care poate nu le folosesc niciodată, dar care se reflectă în preț. Acest sistem arată bine, are un ecran foarte bun, o tastatură de cursă lungă și un touchpad spațios. Având în vedere că și configurația este pe măsură, chiar dacă nu credeam că voi ajunge să fac această afirmație, cei aproximativ 6500 lei pe care îi puteți cheltui pe o variantă de ASUS G745X reprezintă un preț corect.



SONY DSC-TX10

Compact bun de folosit sub apă



În urmă cu aproximativ un an și jumătate am avut ocazia să interacționez cu unul din cele mai performante aparate foto ultra compacte: DSC-TX5. Avea un senzor Exmor R ce putea realiza imagini la 10 MP, putea filma până la 3 metri adâncime și, cel mai important, putea fi dat de pământ de la aproximativ 1,5 – 1,7 metri, ideal pentru aproape toate scenariile. După succesul vechiului model, SONY a dezvoltat aceeași idee într-un produs complet nou, DSC-TX10.

Cu un preț cu mult peste media compactelor actuale, chiar și cu aceiași 16 megapixeli, TX10 este un aparat solid, compact, care nu doar îți propune să fie bun în aproape orice context, ci și reușește aproape de fiecare dată. Poate filma Full HD sau poate fotografia până la 5 m adâncime, rezistă la căderi de până la 1,5 metri înălțime și este construit în așa fel încât niciun fir de praf sau nisip să nu se poată strecura în interiorul

său. Dacă s-ar realiza un top cu aparatele pentru off road, acesta s-ar putea să fie cel mai compact.

Noul compact folosește un senzor 1/2.3 in Exmor R CMOS, creat in house, capabil de capturi la o rezoluție nativă de 16,2 megapixeli. Este, ca aproape toate compactele recente de la Sony, un senzor backside illuminated (BSI). În practică, acest aspect se reflectă în posibilitatea de a atrage mai multă lumină. Modul în care se întâmplă acest lucru se explică prin mutarea electronicii din fața în spatele senzorului. Pe lângă imagini mai luminoase în semiîntineric și întineric, un senzor Exmor R se reflectă și într-o cantitate mai mică de zgomot de imagine în aproape orice situație. De procesare se ocupă Bionz, un procesor performant în general la Sony. Din păcate, aici, când vine vorba de cadre multi shoot, 10 FPS-uri pot fi realizate doar la o rezoluție de 400 x 600. Sensibilitatea ISO poate fi ajustată de la 125

până la 3200. Pe partea de optică, TX10 este capabil de un zoom optic 4X și oferă echivalentul unei plaje focale de 25-100mm în 35mm.

Designul ultracompact este definit printr-o grosime de 18 mm, extrem de puțin după orice standard și în același timp perfect pentru a fi ascuns în orice obiect de vestimentație, sub apă sau deasupra ei. Lentila descrisă mai devreme este acoperită de un capac glisant care, pe lângă rolul evident de protecție, servește la pornirea și oprirea aparatului. Trebuie menționat că rigiditatea deplasării respectivului capac a fost perfecționată suficient pentru a nu se reflecta în porniri accidentale ale dispozitivului. Având în vedere cursa pentru un design cât mai atrăgător, trebuie atrasă atenția asupra liniilor folosite în TX10. Acest aparat este extrem de ușor de ținut în mână și, chiar dacă anumite comenzi aplicate pe touchscreen necesită o a doua mână, confortul de utilizare este deosebit. În definitiv, Sony DSC-TX10 este un aparat pe care îl simți ușor, confortabil și, chiar dacă recomandabil ar fi să-l legai șnurul din pachet pentru a nu-l pierde prin apă, acest aspect nu este decât o dovadă suplimentară a dimensiunilor reduse. Există și un buton separat pentru on/off. Acesta vă ajută să ajungeți și mai ușor la pozele sau filmările pe care le-ați făcut recent, însă oricum sunteți nevoiți să glisați capacul pentru a începe o nouă captură. Ca butoane fizice mai sunt doar un switch de zoom in-out, un buton pentru captură video, unul pentru redare și unul pentru declanșarea captării foto. Restul comenzilor și parametrilor pot fi modificați folosind exclusiv ecranul generos, sensibil la atingere. Panoul integrat are un raport de aspect 16:9 și chiar dacă aparent ocupă aproape tot spațiul aparatului, în partea dreaptă există o margine neagră perfectă pentru a ține aparatul în mână fără a activa accidental o funcție. Având în vedere importanța unui ecran de calitate, în cazul TX10, Sony nu a făcut niciun



compromis. Ecranul este luminos, răspunde foarte bine la comenzi, iar implementarea tehnologiei touch este făcută intuitiv. Indiferent dacă vrei să modifici punctul de focus printr-o atingere, să ajustai timpul de expunere sau să alegi o scenă dintre cele predefinite, din câteva atingeri sigur ai obținut ce vă interesează. Singurul context în care s-ar putea să aveți probleme ar fi soarele puternic de vară care vă bate direct în aparat, însă și atunci fotografiile se vor putea vedea foarte bine. Din păcate, butoanele virtuale s-ar putea să nu mai fie așa de evidente din cauza reflecțiilor. Chiar dacă are puține butoane, pentru a fi sigilat perfect, capacul care acoperă bateria și slotul pentru SD/SD HC/SD XC și capacul care acoperă portul Mini HDMI și pe cel de încărcare sunt acoperite cu un strat suplimentar de cauciuc. Legat de mediile de stocare, ca toate celelalte aparate recente, noul TX10 suportă atât SD-uri, cât și Sony Memory Stick Pro sau Memory Stick Pro Duo.

Pe partea de fotografiere, chiar dacă v-ați obișnu-

it să nu aveți pretenții foarte mari de la un compact, având în vedere prețul, TX10 era obligat să impresioneze și e departe de a-și dezamăgi utilizatorii. Folosind un banal mod Intelligent Auto, compactul rezistent la șocuri atrage atenția asupra performanței în detectarea scenelor și în folosirea complet automată a unor artificii precum expunerii succesive, Jocuri de ISO și Flash pentru obținerea celui mai bun rezultat. Modul avansat Superior Auto este cea mai bună demonstrație a funcționalității de HDR în aparat, realizat prin suprapunerea mai multor expunerii. Eficient pe timp de noapte, este impresionant să vezi ce poate să facă superior auto și în scene de zi, cu nori, soare, iarbă sau clădiri. Dacă vă permit condițiile, Superior Auto generează unele din cele mai impresionante cadre. Pe lângă scene al căror nume este sugestiv, precum Anti motion Blur, Hand held Twilight sau Backlight Correction HDR, TX10 încorporează și un Program auto mode destinat celor care vor să se joace cu ISO-ul, balansul de alb, fo-

cusul și alți câțiva parametri.

Dacă sunteți înnebuniți după panorame, TX10, în particular și aparatele foto Sony în general creează cele mai surprinzătoare astfel de cadre cu ajutorul modului iSweep Panorama. Nu sunteți nici măcar restricționați să plimbați aparatul de la stânga la dreapta sau de la dreapta la stânga pentru a imortaliza o panoramă. Neputând să lipsească afilierea lui TX10 la trendul 3D, dacă aveți un televizor compatibil, cu siguranță va fi o bucurie să vedeți atât imagini statice în 3 dimensiuni captate cu TX10, cât și panorame 3D. Dacă nu aveți un televizor compatibil, folosind modul Sweep Multi Angle 3D, puteți crea imagini pseudo-3D, pe care le puteți vedea pe ecranul aparatului, dar în care, pentru a vedea efectul 3D, sunteți obligați să mișcați aparatul foto.

În ceea ce privește captura video, TX10 funcționează impecabil în foarte multe situații. Filmează AVCHD atât la rezoluție 1080i cu o rată de date egală cu 24 Mbps, cât și 1080p la o rezoluție de 1440 x 1080p. Nu lipsește nici modulurile 720p sau VGA, însă dacă luăm în calcul volumul de informație pe care poate să-l integreze într-o filmare 1080p, ar fi păcat să fie folosiți și altceva. Restricția este de 29 de minute pe fișier, situație în care, la calitate maximă Full HD, un clip de durată menționată mai sus ajunge până la 6 GB. Microfonul folosit la filmări este stereo, de calitate, și include și filtre pentru vânt. Dacă vă interesează să captați un cadru improptu în timp ce filmăți, o puteți face la o rezoluție de 2304 x 1296.

Având în vedere ușurința de utilizare, butoanele cu funcții clare, interfața prietenoasă, la care se mai adaugă și elementele de design și de performanță cu mult peste medie, TX10 este un aparat foarte reușit și, în același timp, unul care poate atrage un public foarte numeros.



Ofertă: Parteneri Sony Preț: 1400 lei



Shogun Bros. Chameleon X1

Mouse cu gamepad dedesubt

Ofertant: Partners Asent. Chia Italia Preț: 240 lei

Din când în când, anumiți producători combină funcționalitatea a două produse într-unul singur, cu mai mult sau mai puțin succes. Shogun Bros. (www.shogunbros.com), al căror singur produs creat pare să fie cel venit la test, și-a încercat norocul cu o combinație destul de fericită: un mouse de gaming și un gamepad. Pe lângă cele două funcții menționate, poate fi luat în considerare și o a treia, cea de telecomandă. Aceasta din urmă este însă mai puțin impresionantă din cauza faptului că nu necesită un set de butoane complet nou.

Practic vorbim de un mouse fără fir care folosește frecvența de 2,4 GHz pentru a comunica cu un receptor ultra-compact pe care îl puteți înfige în portul USB de la desktop sau notebook.

Tehnologia de urmărire

grate și două stick-uri analogice pentru o precizie mai mare în aproape orice joc în afară de Mortal Kombat. Rezoluția de lucru a mouse-ului este ajustabilă și poate fi modificată de la 400 până la 1600 în trepte de 400. La capitolul design, chiar dacă mouse-ul pare ambidextru, poziția butoanelor din partea dreaptă vă va convinge că jucăria a fost gândită pentru dreptaci.

Pe lângă tastele direcționale și cele 4 butoane marcate cu A, B, X, Y, pe suprafața gamepadului butoanele Select și Start vor aminti de gamepadul de Xbox. În momentul în care activați modul gamepad, câteva butoane aferente funcției de mouse își vor schimba de asemenea rolul. Cele două butoane de ajustare a DPI-ului vor deveni L1 și R1, iar butoanele pentru înainte și înapoi în browser vor avea rolul de L2

și R2. Într-adevăr, s-ar putea ca, în ceea ce privește construcția, cei de la Shogun Bros

să nu fi ales cea mai ergonomică poziționare a butoanelor. În altă ordine de idei însă, scopul nobil are toate șansele să fie încununat de succes mai ales în cazul utilizatorilor care au un pic de răbdare să se obișnuiască cu această poziționare.

Per ansamblu,

Chameleon X1 este un mouse reușit. Răspunde foarte bine chiar și în jocuri mai alerte precum Quake sau Call of Duty, iar dacă vă încântă ideea de a folosi ocazional un gamepad, cel integrat pe baza acestui mouse face o treabă suficient de bună încât să nu vă afecteze performanța într-un joc de curse sau într-un action-adventure. Autonomia aparatului este asigurată de o baterie AA de 1,5V, iar dacă optați pentru utilizarea unui acumulator, îl puteți încărca prin conectarea unui cablu mini USB la portul aferent, ascuns sub capacul de sub podul palmei.

a mișcărilor este optică, iar pe partea de compatibilitate, orice sistem de operare Windows începând cu '95 nu ar trebui să aibă nicio problemă în a conlucra cu Chameleon X1. Cel puțin așa menționează producătorii pe site-ul oficial. Noi ne-am jucat cu el doar pe Windows 7, iar pe partea de conectivitate nu am avut nicio problemă. În plus, sistemul de operare a făcut o treabă foarte bună la instalarea tuturor driverelor aferente multitudinii de butoane de pe suprafața dispozitivului.

Dacă vă interesează funcția de mouse, merita să rețineți că veți avea nu mai puțin de 7 butoane configurabile la care se mai adaugă o roată de scroll, iar dacă vă interesează partea de gamepad, numărul sare la 14 butoane. Pe lângă numărul foarte mare de butoane, pe suprafața inferioară au fost inte-



PowerColor Radeon HD6970 PCS+

Placă video DirectX11

PowerColor este una dintre companiile care încearcă pe cât posibil să impresioneze nu doar prin performanța produselor, ci și prin zgomotul cât mai scăzut. Având în vedere că sistemele desktop oricum au pierdut o cotă impresionantă din piață, cei mai mulți dintre noi au renunțat la sistemele clasice din cauza consumului mare de energie electrică asociat unui desktop și a ventilatoarelor zgomotoase care, odată cu trecerea timpului, s-au înmulțit în interiorul carcasei.

PowerColor Radeon HD6970 PCS+ este un model a cărui construcție a avut ca scop, pe lângă evitarea designului generic oferit de AMD pentru chipset-ul său grafic Radeon HD6970, un nivel mai mic de zgomot datorat unui sistem de răcire original, cu heatpipe-uri și două ventilatoare de mari dimensiuni. Legat de acest aspect, dacă în modul obișnuit de utilizare placa video nu s-a încălzit aproape deloc, în Full Load, heatpipe-urile și radiatorul au început să se încălzească foarte tare. Chiar și în acest condiții însă, placa a fost extrem de silențioasă și nu s-au înregistrat niciun fel de incidente: blocări sau reporniri ale sistemului.

Ca specificații, vorbim de o placă video construită în jurul chipsetului care dă numele produsului, ce ocupă două sloturi în momentul în care este instalată pe o

placă de bază cu un slot PCI Express 2.0. Are 2 GB de memorie dedicată GDDR5, a căror frecvență de lucru gravitează în jurul valorii de 1425 MHz, în timp ce GPU-ul lucrează la 940 MHz. Pe lângă memorii și GPU, performanța acestui produs mai este asigurată de 96 de unități de texturare și 1536 de unități de tip stream. Față de specificațiile standard ale AMD, pentru chipset-ul 6970, PowerColor a urcat frecvența GPU-ului de la 880 MHz la cei 940 MHz menționați mai sus, în timp ce memoria a fost urcată de la 1375 MHz.

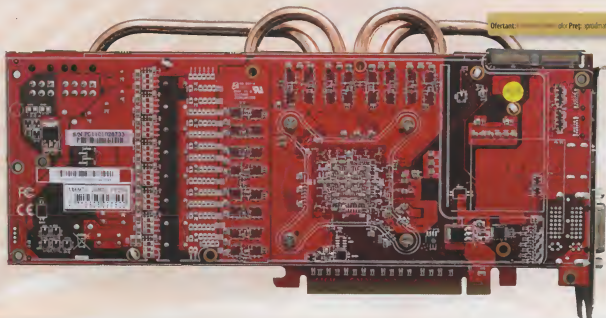
Având în vedere că placa video devine relevantă în jocuri mai mult decât în orice altceva, în Alien Versus Predator, care continuă să fie o referință printre jocurile construite pe Direct X 11, acest model PCS+ a obținut 33,4 FPS la o rezoluție de 2560 x 1600, 61,2 FPS-uri la o rezoluție de 1920 x 1200 și 67,5 FPS în testul Full HD (1920x 1080), cu mențiunea că nivelul de detalii din joc a fost setat pe maxim. În Dirt 3, folosind presetul de detalii Ultra, cele 44,3 cadre pe secundă obținute în medie de această placă la o rezoluție de 2560 x 1600 nu fac decât să reconfirmă că o sesiune de gaming 4K este posibilă din momentul în care alocați aproximativ 1500 de

lei achiziției unei plăci video.

Pentru comparație, am mai folosit 3DMark Vantage în care scorul obținut în testul Performance a fost P23534, iar în Extreme a fost X11784, în timp ce în 3DMark 11, rezultatele au scăzut până la P5572 (Performance) și X1886 (Extreme). În alt test de referință, Unigine Heaven Benchmark, dacă la o rezoluție de 2560 x 1600 media de cadre pe secundă a fost de 25,5 FPS-uri, în modul Full HD această cifră a crescut la 40 FPS.

În definitiv, PowerColor Radeon HD6970 PCS+ este o placă video performantă, silențioasă și cu un raport preț/performanță demn de luat în calcul. Dacă prețul de 1500 de lei vi se pare mult pentru o placă video, merită să luați în calcul că gamingul 4K nu poate fi ieftin.

Alexandru Puia



TABLETE PE ALESE ACUM LE AVEM PE TOATE

Chiar dacă a durat mai mult decât s-ar fi așteptat Steve Jobs la lansarea primului iPad ca tablete să devină populare, la aproape un an și jumătate de la lansarea primului dispozitiv aflat între smartphone și notebook, aproape toți producătorii de hardware au creat o tabletă. Funcționalitatea, dar mai ales diversitatea tabletelor care se află acum pe piață ne îndreaptă spre achiziția unui astfel de aparat. Nici măcar nu ține de iPad, care continuă să fie cea mai populară tabletă de pe piață, tabletele în general sunt cele mai bune dispozitive pentru navigat pe internet, cele mai bune aparate pe care te poți uita la poze, unele din cele mai bune dispozitive de lectură sau consum de conținut multimedia.

Într-adevăr, există avantaje și dezavantaje asociate oricărui dispozitiv, probleme de funcționalitate care încă nu transformă tableta în cea mai eficientă soluție pentru muncă, aceste probleme însă se rezolvă cu o viteză extrem de mare. Soluții precum ASUS Transformer, care de altfel poate fi achiziționat cu un dock de tastatură, suportă o tastatură sau un mouse pe USB, ca și nu mai vorbim de TV Out, care e departe de a fi un lux la aproape toate tabletele. Prețul continuă să fie o problemă destul de mare, însă autonomia, ecranul de calitate la aproape toate variantele de tablete prezente la test, la care se mai adaugă magazinele de aplicații cu o multitudine de jocuri, aplicații office și nu numai, toate reușesc să justifice un procent considerabil din sumele de achiziție. Având în vedere faptul că foarte multe tablete încep să se găsească și la operatorii de telefonie mobilă, prețurile de achiziție sunt și mai mici în contextul prețurilor subvenț-

onate de abonamente pe unul sau doi ani.

Îmbucurătoare este viteza cu care noile dispozitive sunt lansate în țara noastră. Nu mai trece o jumătate de an pentru ca orice componentă electronică de peste ocean să ajungă la noi, tabletele nefind o excepție de la această regulă.

În ceea ce privește achiziția unei tablete, sunt trei lucruri pe care trebuie să le aveți în vedere. În primul rând, calitatea ecranului împreună cu dimensiunea sa sunt vitale pentru a utiliza plăcut. Indiferent dacă folosiți tableta și în exterior, unghiurile de vizibilitate combinate cu un contrast și o putere luminoasă mare definesc un ecran bun și ca urmare o tabletă de calitate. Greutatea este al doilea aspect care trebuie luat în calcul. Este bine știut că tableta e un dispozitiv de navigat pe internet, de vizualizat poze, de citit cărți sau de uitat la filme, ca urmare e absurd să obosești după ce ai ținut 10 minute o tabletă în mână. Autonomia este pe același nivel de importanță cu display-ul și greutatea. O tabletă trebuie să reziste o zi de muncă, o tabletă nu trebuie ținută în permanență la priză cum facem de cele mai multe ori cu un laptop. Tableta, lăsând la o parte telefonul mobil, trebuie să fie cel mai portabil dispozitiv pe care îl dețineți și în același timp cea mai capabilă sursă de divertisment. E simplu, pentru asta a fost gândită.

Legat de conectivitate, toate tabletele prezente la test au un cip Wireless N, iar exceptând TouchPad-ul de la HP, toate au modul 3G HSPA care se reflectă într-un slot de SIM sau MicroSIM pe marginea aparatului.



Apple iPad 2
64GB 3G

SPECIFICAȚII:
Sistem de operare: iOS 4.3
Procesor / memorie RAM / Flash: Apple A5 (2 x 1 GHz) / 512 MB / 64 GB
Dimensiune ecran / raport de aspect / rezoluție: 9.7 inchi / 4:3 / 1024 x 768 pixeli
Strălucire ecran / contrast: 364 cd/m² / 150:1
Card Reader / HDMI: - / -
Rezoluție camera din față / spate: 0.3 / 0.7 MP
Dimensiuni / greutate: 24 x 0.9 x 19 cm / 660 g
Autonomie browsing / redare multimedia / SurfSpider Benchmark / Open PDF: 6:39 / 4:50 h / 2.1 / 84
PREȚ APROXIMATIV: 770 EUR



Asus Eee Pad Transformer Tf101

SPECIFICAȚII:
Sistem de operare: Android 3.x
Procesor / memorie RAM / Flash: nVidia Tegra 2 (2 x 1 GHz) / 1 GB / 32 GB
Dimensiune ecran / raport de aspect / rezoluție: 10.1 inchi / 16:10 / 1280 x 800 pixeli
Strălucire ecran / contrast: 318 cd/m² / 125:1
Card Reader / HDMI: microSD / miniHDMI
Rezoluție camera din față / spate: 0.8 / 5 MP
Dimensiuni / greutate: 27 x 1.4 x 17 cm / 695 g
Autonomie browsing / redare multimedia / SurfSpider Benchmark / Open PDF: 6:09 / 3:11 h / 2.0 / 14 s
PREȚ APROXIMATIV: 500 EUR



BlackBerry Playbook

SPECIFICAȚII:
Sistem de operare: BlackBerry Tablet OS
Procesor / memorie RAM / Flash: Texas Instruments OMAP 4430 (2 x 1 GHz) / 1 GB / 16 GB
Dimensiune ecran / raport de aspect / rezoluție: 7 inchi / 15:9 / 1024 x 600 pixeli
Strălucire ecran / contrast: 449 cd/m² / 169:1
Card Reader / HDMI: - / -
Rezoluție camera din față / spate: 2.4 / 3.8 MP
Dimensiuni / greutate: 19 x 1.1 x 13 cm / 430 g
Autonomie browsing / redare multimedia / SurfSpider Benchmark / Open PDF: 5:46 / 3:29 h / 2.3 / 4.5 s
PREȚ APROXIMATIV: 440 EUR

HTC Flyer UMTS



SPECIFICAȚII:
Sistem de operare: Android 2.3
Procesor / memorie RAM / Flash: Qualcomm MSM8255 (1 x 1.5 GHz) / 1 GB / 32 GB
Dimensiune ecran / raport de aspect / rezoluție: 7 inchi / 15:9 / 1024 x 600 pixeli
Strălucire ecran / contrast: 340 cd/m² / 159:1
Card Reader / HDMI: microSD / miniHDMI
Rezoluție camera din față / spate: 0.3 / 3.1 MP
Dimensiuni / greutate: 20 x 1.4 x 12 cm / 420 g
Autonomie browsing / redare multimedia / SurfSpider Benchmark / Open PDF: 5:06 / 3:58 h / 2.3 / 14.9 s
PREȚ APROXIMATIV: 390 EUR

SPECIFICAȚII:

Sistem de operare: Android 2.2
 Procesor / memorie RAM/ Flash: Samsung Hummingbird (1x1 GHz) / 512 MB / 16 GB
 Dimensiune ecran / raport de aspect / rezoluție: 7 inchi / 15.9 / 1024 x 600 pixeli
 Strălucire ecran / contrast: 266 cd/m² / 146:1
 Card Reader / HDMI: MicroSD / -
 Rezoluție camera din față / spate: 1.2 / 3.1 MP
 Dimensiuni / greutate: 19 x 12 x 12 cm / 385 g
 Autonomie browsing / redare multimedia / SurfSpider Benchmark / Open PDF: 4.54 / 3:37 h / 6.1 / 20.28 s

PREȚ APROXIMATIV: 360 EUR

5

Samsung Galaxy Tab P100



Motorola Xoom 3G

**SPECIFICAȚII:**

Sistem de operare: Android 3.x
 Procesor / memorie RAM/ Flash: nVidia Tegra 2 (2 x 1 GHz) / 1 GB / 32 GB
 Dimensiune ecran / raport de aspect / rezoluție: 10.1 inchi / 16:10 / 1280 x 800 pixeli
 Strălucire ecran / contrast: 232 cd/m² / 150:1
 Card Reader / HDMI: microSD / miniHDMI
 Rezoluție camera din față / spate: 1.9 / 5 MP
 Dimensiuni / greutate: 25 x 12 x 17 cm / 735 g
 Autonomie browsing / redare multimedia / SurfSpider Benchmark / Open PDF: 7:44 / 2:35 h / 2.1 / 13 s

PREȚ APROXIMATIV: 590 EUR

7

9

SPECIFICAȚII:

Sistem de operare: Android 2.2
 Procesor / memorie RAM/ Flash: nVidia Tegra 2 (2 x 1 GHz) / 512 MB / 16 GB
 Dimensiune ecran / raport de aspect / rezoluție: 7 inchi / 16:9 / 800 x 400 pixeli
 Strălucire ecran / contrast: 321 cd/m² / 160:1
 Card Reader / HDMI: SD / -
 Rezoluție camera din față / spate: 1.2 / 5.2 MP
 Dimensiuni / greutate: 20 x 13 x 12 cm / 420 g
 Autonomie browsing / redare multimedia / SurfSpider Benchmark / Open PDF: 3:06 / 2:27 h / 3.9 / 20.9 s

PREȚ APROXIMATIV: 340 EUR

Dell streak 7



6

HP TouchPad

SPECIFICAȚII:

Sistem de operare: WebOS 3.0
 Procesor / memorie RAM/ Flash: Qualcomm APQ8060 (2 x 1.2 GHz) / 1 GB / 32 GB
 Dimensiune ecran / raport de aspect / rezoluție: 9.7 inchi / 4:3 / 1024 x 768 pixeli
 Strălucire ecran / contrast: 290 cd/m² / 152:1
 Card Reader / HDMI: - / -
 Rezoluție camera din față / spate: - / -
 Dimensiuni / greutate: 24 x 13 x 19 cm / 725 g
 Autonomie browsing / redare multimedia / SurfSpider Benchmark / Open PDF: 7:30 / 4:03 h / 4.0 / 20.7 s

PREȚ APROXIMATIV: 430 EUR

8

Samsung Galaxy Tab 10.1v

**SPECIFICAȚII:**

Sistem de operare: Android 3.x
 Procesor / memorie RAM/ Flash: nVidia Tegra 2 (2 x 1 GHz) / 1 GB / 16 GB
 Dimensiune ecran / raport de aspect / rezoluție: 10.1 inchi / 16:10 / 1280 x 800 pixeli
 Strălucire ecran / contrast: 361 cd/m² / 164:1
 Card Reader / HDMI: 1.9 / 8 MP
 Rezoluție camera din față / spate: - / -
 Dimensiuni / greutate: 25 x 12 x 17 cm / 575 g
 Autonomie browsing / redare multimedia / SurfSpider Benchmark / Open PDF: 5:04 / 5:42 h / 2.1 / 13 s

PREȚ APROXIMATIV: 560 EUR**SPECIFICAȚII:**

Sistem de operare: Android 3.x
 Procesor / memorie RAM/ Flash: nVidia Tegra 2 (2 x 1 GHz) / 1 GB / 32 GB
 Dimensiune ecran / raport de aspect / rezoluție: 8.8 inchi / 15:9 / 1280 x 768 pixeli
 Strălucire ecran / contrast: 362 cd/m² / 157:1
 Card Reader / HDMI: - / mini HDMI
 Rezoluție camera din față / spate: 1.2 / 5 MP
 Dimensiuni / greutate: 24 x 14 x 15 cm / 620 g
 Autonomie browsing / redare multimedia / SurfSpider Benchmark / Open PDF: 5:41 / 5:48 h / 1.9 / 20.4 s

PREȚ APROXIMATIV: 800 EUR

LG Optimus Pad WiFi + 3G (32 GB)



10



Titlu 3001: Odiseea finală

Autor Arthur C. Clarke

Editura Nemira

În 3001: Odiseea finală, Arthur C. Clarke aduce cea mai cunoscută și mai reușită serie science-fiction la un final neașteptat, dar magnific în același timp. Clarke face un salt strălucitor cu 1000 de ani în viitor pentru a aduce la lumină un adevăr pe care de abia acum îl putem înțelege. Saga Odiseei Spațiale este o capodoperă epică, plină de imaginație, dar înrădăcinată în adevăruri științifice, o operă pe care doar Arthur C. Clarke ar fi putut să o creeze.

A început acum patru milioane de ani cu un monolit negru - o apariție inexplicabilă ce a aprins scânteia conștiinței umane, transformând maimuța în om...

A continuat în zorii secolului XXI, când un monolit identic a fost descoperit pe Lună - începutul aventurilor lui David Bowman, ale ajutorului său Frank Poole și ale super-computerului HAL 9000...

Numai Dave Bowman va supraviețui pentru a întâlni un al treilea și cel mai masiv monolit pe una dintre lunile lui Jupiter, Europa... și pentru a fi transformat pentru totdeauna într-o ființă nouă...

Iar acum, Odiseea intră în ultimul act. Poole este readus la viață și pregătit să rela călătoria pe care computerul HAL a întrerupt-o brusc în urmă cu 1000 de ani. Poole știe că nu poate pleca fără Dave Bowman... dar mai întâi trebuie să descopere adevărul înspăimântător despre ceea ce Bowman - și HAL 9000 - au devenit în interiorul monolitului. Pentru a doua oară în patru milioane de ani, monolitul se trezește. Puterea fără margini a unei tehnologii extraterestre a decis ce rol va trebui să joace umanitatea în evoluția galaxiei...

CÂȘTIGĂTORII LUNII SEPTEMBRIE

Cei cinci câștigători ai concursului NEMIRA, ediția septembrie 2011, ce a avut ca premii cinci romane Vânturile de la Marble Arch de Connie Willis, sunt următorii: **Tăbăcaru Dan Cristian** din Brașov, **Astăluș Alina-Elena** din București, **Dumea Iulian Bogdan** din Roman, **Vărcuți Victor** din Deva și **Bălan Adrian** din Cluj-Napoca.

Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emaneu.nemira@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728

CONCURS LEVEL ȘI NEMIRA

Câștigă unul din cele cinci romane 3001: Odiseea finală de Arthur C. Clarke răspunzând la întrebarea:

Pentru a câta oară în patru milioane de ani se trezește monolitul?

- ▶ a doua
- ▶ a treia
- ▶ a șasea

☐
☐
☐

Nume, prenume											
Cod numeric personal											
Str.		Nr.		Bl.		Sc.		Ap.			
Localitate											
Cod Poștal						Județ					
Telefon						e-mail					



Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa 3D Media Communications SRL, CP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 decembrie 2011. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna ianuarie 2012 a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile furnizate de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

the Help

Recenzie film



De câteva luni, această rubrică este cam amară, nu-i așa? Am senzația că mă potriveșc din ce în ce mai puțin cu ea. Am devenit peste măsură de pretențios... Iar pretențiile este prea puțin spus, am ajuns să urăsc toate filmele în care apare orice urmă de prostie, lucru care, ironic, nu prea se potrivește cu un critic bun de filme. Luna care tocmai a trecut a fost una a contrastelor pentru mine, de la un Hangover 2 pe care l-am urât din tot sufletul, până la filmul aici de față, clar unul dintre cele mai bune filme ale acestui an. Nu mă înțelegi greșit, nu am nimic nici împotriva umorului cras, nici împotriva celui sec, găsesc The Coupling genial și mă prăvesc citind Eugen Ionescu (care este ceva de genul „Zboară puile, zboară!” dus la extrem, pentru cei interesați de așa ceva), dar uitându-mă la H2 am avut impresia că creierul o să mi se scordească și o să cadă, atâta prostie, grosolanie, jeg... Acum, problema nu e că nu-mi plac, fiecare cu gusturile lui, dar eu am tendința (după cum vedeți) să le fac praf și, odată cu ele, și pe toți cei care le-au făcut, lucru nu tocmai normal... Dar să lăsăm de o parte cele mai proaste filme (AAA) ale acestui an și să aruncăm mai bine o privire peste The Help, un film aproape perfect din aproape toate punctele de vedere: Interpretare, dialoguri, costume, decoruri, povești și puțină istorie indusă. Dramă, frumusețe, comedie și atmosferă. Dacă viața Americii sudiste a anilor '60 văzută prin ochii servitoarelor lor vi se pare un subiect interesant, nu ratați acest film. Nu spun mai mult decât că o să vă bucurați cum de mult nu v-a mai bucurat un film. Material serios de Oscar (dacă nu l-or uita până atunci).

BCV

LIFESTYLE

www.

www.utah3d.net/panoramas_3/timpanogos-waterfall.html

Un maestru fotograf nu se blochează în trecut. 3D-ul funcționează chiar și pe chestii statice.



www.wimp.com/sublimeskateboarding

Absolut bestial. Pentru acela dintre voi care mai au nevoie de o idee sau de o provocare în parcul de skateboarding.



www.smosh.com/smash-pit/photos/20-biggest-idiots-facebook

Noroc cu internetul, altfel rămăneau necunoscuți. Să fim sănătoși!



Proble why is the show 360 called the show 360? because when you see it, you turn 360 degrees around and walk away.
28 minutes ago · Comment · Like

Barry @smashpit 2 minutes ago

Proble 3 minutes ago

Shawn that's 180 degrees 2 minutes ago

Barry @smashpit 2 minutes ago

Trimite cuvântul **CARTE** prin sms la numărul **7555** și poți comanda oricare dintre cărțile colecției **CHIP Kompakt**

Tarif SMS:
6 EUR plus TVA
în ordine electronice.
Orange, Vodafone sau Cosmote



Costul de expediție este inclus în prețul SMS-ului.

După trimiterea SMS-ului un operator al editurii noastre vă va contacta pe numărul de pe care a fost trimis mesajul, pentru a prelua titlul cărții dorite și adresa la care să o primiți.



Librăria
CHIP
ONLINE TO

NOUĂ APARIȚIE

NOUĂ APARIȚIE

ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat*

un Card SDHC 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one.

Colecția de cărți CHIP Kompakt



mai multe detalii pe www.chip.ro/librarie

* Oferită valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil. Bonusul (Card SDHC 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one) va fi trimis împreună cu revista din abonament.

Abonamente „BONUS”

Revista	Doresc abonamentul începând cu luna	Număr abonamente comandate	Pret unitar abonament	Total (nr abonamente x pret unitar abonament)
CHIP cu CD - 6 apariții			60,00 lei	
CHIP cu CD - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			101,98 lei	
CHIP cu CD - 12 apariții + BONUS <input type="checkbox"/> Card SDHC 4GB, <input type="checkbox"/> Cititor de carduri Image Mate All-in-one			114,00 lei	
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			125,48 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + BONUS <input type="checkbox"/> Card SDHC 4GB, <input type="checkbox"/> Cititor de carduri Image Mate All-in-one			137,00 lei	
LEVEL - 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			131,98 lei	
LEVEL - 12 apariții + BONUS <input type="checkbox"/> Card SDHC 4GB, <input type="checkbox"/> Cititor de carduri Image Mate All-in-one			144,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			107,98 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + BONUS <input type="checkbox"/> Card SDHC 4GB, <input type="checkbox"/> Cititor de carduri Image Mate All-in-one			119,00 lei	
Total general de plată:				

Completat online la adresa <http://www.chip.ro/librarie> talonul de abonament și trimiteți această pagină la abonamentul ales și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat postal pe e-mail la adresa abonamente@3dmc.ro), pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poșta la adresa: Biblioteca, IAR, CPZ, CH, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii consultanță vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefonul 0268-418728, 0368-413001, 0263-570511, 0744-754963 interior 30 sau la fax 0268-418728.

Plata se poate efectua și prin:

Denumirea firmei / C.U.I. _____
 Nume, prenume _____
 Vârstă _____ Ocupație _____
 Str. _____ Nr. _____ Bl. _____ Sc. _____ Ap. _____
 Localitate _____
 Cod Poștal _____ Județ _____
 Telefon _____ e-mail _____
 Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. _____
 Am mai fost abonat, cu codul _____ Semnătura _____

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

Identitate operatorului de date: 3 Media Communications SRL, General Manager: Dan Bădăreanu. Compunerea acestor formulare sunt de acord cu informațiile menționate mai sus și pot fi utilizate în baza de date a 3 Media Communications SRL, în scopul gestionării activității de marketing direct și comercializării serviciilor. În conformitate cu prevederile art. 12 lit. b din Legea 677 din 2001, dispușii de urmărirea datelor de informare, de activ, de intervenție, de opinie, de a nu fi supuși unei decizii individuale și a nu fi adresați solicitări pentru creșterea acestor activități în baza de date a 3 Media Communications SRL, CPZ, CH, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii consultați la adresa 3 Media Communications SRL, CPZ, CH, 500530 Brașov sau prin fax la numărul 0268-418728. 3 Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidență a persoanelor de date cu caracter personal al ANS PDR sub numărul 4702.

BATTLEFIELD 3

O invitație de nerefuzat: un câmp de bătălie mereu în schimbare.



Aleargă, jucătorule, aleargă!



Pregătiți-vă pentru cel mai așteptat
joc de acțiune al anului.



Există evoluție pentru serie?

În ediția lunii **noiembrie** veți putea citi:

Manipularea prin internet

Google, Facebook & Co colectează datele și ne stabilesc ce „trebuie” să vedem

Supercipuri pentru 2012

Procesoare care vor dubla puterea de calcul

Steve Jobs, inovatorul

Perseverența și ideile geniale au schimbat fața IT-ului

Firefox 5, 6, 7, 8...

Noile versiuni fac browser-ul mai rapid și mai sigur

Votează! Produsul Anului 2012

Mark PILGRIM

CHIP
KOMPAKT

HTML



<GHIDUL ÎNCEPĂTORULUI/>

Prin exemple practice:

- » Detectați facilitățile oferite de HTML5
- » Incorporați direct în pagină materiale audio-video
- » Creați aplicații web care funcționează și offline
- » Simplificați codul HTML
- » Măriți viteza de încărcare a site-ului
- » Învățați noi trucuri pentru formularele web
- » Descoperiți puterea noilor elemente semantice

PROIECT SUSȚINUT DE:
Microsoft

www.html5.ro

Faceți primii pași în tehnologia care va marca viitorul webului

DVD

24,98 lei
NOIEMBRIE 2011

PACHET PROMOȚIONAL!

PROIECT SUSȚINUT DE
Microsoft

CHIP DVD + CARTE

DOAR
24,98 LEI

HTML

CHIP

13 / 2011 www.chip.ro

Suntem manipulați de internet

Google amazon

facebook YouTube

Formulare, algoritmi, filtre: așa ne deformează
giganții web percepția asupra realității

Prea rapide pentru SATA



NOI SSD-URI REDEFINESC VITEZA

Supercipuri pentru 2012

Noi tranzistoare, multicoare pentru telefoanele mobile,
putere dublă de calcul

Evoluționarii:

Steve Jobs și Dennis Ritchie
au schimbat fața IT-ului de astăzi



Votează și câștigă

Produsul Anului 2012

DOAR
24,98 LEI

**PACHET
PROMOȚIONAL!**

**CHIP DVD +
CARTE**

HTML5 - Ghidul începătorului



STRIKE IN SILENCE

Seria G74 ROG

Îmbunătățim permanent, avem tehnologia.
Mai bun. Mai puternic. Mai rapid.

Gândit pentru a oferi putere mobilă de vârf, G74Sx este viitorul notebook-urilor din seria ROG. Vine dotat cu a 2-a generație de procesor Intel[®] Core™ i7, Windows[®] 7 Ultimate Original și grafică discretă NVIDIA[®] GTX 560M pentru cea mai buna experiență de jocuri și multimedia disponibilă pe un notebook de gaming.

